
DAS TEST-MAGAZIN: KLAR • KRITISCH • KOMPETENT
PC PLAYER
SPECIALS
MODS ZU SIMS & HALF-LIFE
DIE BESTEN SURROUND-SYTEME
April 2001 DM 9,90
ÖS 80,- / SFR 9,90 / LFR 240,- / HFL 12,50 / LIT 14.000,- / bfr 240,- / DR 2.400,- / pta 1.100,-
www.pcplayer.de
BLACK & WHITE
DAS MONUMENTALWERK
Das originellste Spiel des Jahres: Geniestreich oder Desaster?
FRÜHSTART
F1 RACING CHAMPIONSHIP
Keine Pole Position für Ubi Soft: Was Grand Prix 3 besser macht
GETESTET
SIEDLER 4
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER
SEVERANCE
CLIVE BARKER'S UNDYING
STAR TREK AWAY TEAM
DER BEWEIS
GOTHIC
Dieses Rollenspiel hält, was Ultima 9 versprach
PC PLAYER
4/2001 B
Top-Demo
Giants
Demos
Patches
AUF CD: 10 VOLLVERSIONEN
AMIGA-KLASSIKER MIT EMULATOR
2 CDs
DEMOS: GIANTS • HOSTILE WATERS • OFFROAD
ZUSATZ-MISSION: SWAT 3 – CLOSE QUARTERS BATTLE
VIDEOS: BLACK & WHITE • SIEDLER 4 • SEVERANCE • DESPERADOS • FALLOUT TACTICS • WARCRAFT 3
DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
future verlag
Media with passion
4 395075 809907 04
MIT INTEGRIERTEM TIPPS-MAGAZIN LÖSUNGEN ZU: GUNMAN CHRONICLES, MECH WARRIOR 4, STUPID INVADERS
4/2001 PC PLAYER
2 CDS • 10 AMIGA-SPIELE MIT EMULATOR • GOTHIC • BLACK & WHITE • SIEDLER 4 • SEVERANCE

GEBURTSWEHEN

Es ist schon ein spannendes Ritual, bis ein Spiel nach endlosen Geburtswehen das Licht der Monitore erblickt. Da päppeln die Entwickler ihr Baby erst mal jahrelang auf, bevor sie es in die kalte Welt der Prüflabors schicken. Dort knöpfen sich dann emsige Beta-Tester den unschuldigen Programmcode vor, um ihm auch noch die letzte kleine Unart auszutreiben. So was kann dauern, manchmal Monate länger als geplant. Sobald jedoch solch ein unendlich oft geprüftes Spiel in den Läden auftaucht, werden hastig Patches nachgeschoben. Im Falle von **Siedler 4** waren es deren gleich vier, und das gerade mal ein paar Tage nach dem Erscheinen. Noch schlimmer erging es der PC-Player-Redaktion mit der ersten »testfähigen« Version von **Black & White**, die sich leider als »Omega-Version« entpuppte: Endlos viele Bugs, eine rudimentäre Künstliche Intelligenz, das Fehlen jeglichen Game-Balancings, unvollständige Level und eine unbrauchbare Speicherfunktion raubten Joe und Thomas den letzten Nerv.

Mehrere hitzige Telefonate später griff Entwickler Lionhead noch mal in die Tasten und bescherte uns eine Woche vor Redaktionsschluss eine völlig runderneuerte und problemlos spielbare Version. Ein Wunder – wobei wir uns allerdings fragten, was die Lionhead-Beta-Tester eigentlich all die Monate getrieben haben. Diese Frage stellen wir uns übrigens immer öfter: Wenn ein Spiel ewig lang intern geprüft wird, warum folgt denn kurz nach jeder Veröffentlichung der Patch so sicher wie der nächste Windows-Absturz? Liebe Spiele-Entwickler: verschiebt doch einfach all eure Veröffentlichungstermine um zwei Monate, um die Zeit für die Patch-Entwicklung zu nutzen. Und schon wären alle glücklich: Die Spieler, weil sie nicht als Beta-Tester mißbraucht werden, die Programmierer, weil sie sich nach vollendeter Tat zurücklehnen dürfen, vor allem aber die PC-Player-Redaktion, weil wir dann von Testversionen verschont bleiben, die keine sind.

»Eine Omega-Version von Black & White.«

Verschont bleiben wir übrigens künftig auch von coolem Humor helvetischer Prägung, denn unser Schweizer Redaktionsimport **Luc Martin** folgt leider dem Lockruf der Industrie und geht zu CDV ins Badische Land.

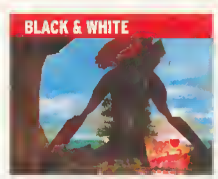
Zu guter Letzt noch ein Tipp in eigener Sache – falls Ihnen drei Artikel dieser Ausgabe nicht ganz geheuer erscheinen sollten, so kommt das nicht von ungefähr ...

April, April
Ihr PC Player Team



Hinten (v.l.n.r.): Jochen Rist, Angela Fischer, Henrik Fisch, Stefan Seidel, Steffi Kußeler
Mitte sitzend (v.l.n.r.): Martin Schnelle, Thomas Werner, Manfred Duy, Luc Martin,
Vorne sitzend (v.l.n.r.): Damian Knaus, Joe Nettelbeck, Udo Hoffmann.

BLACK & WHITE



Gerade noch die Kurve gekriegt: Im letzten Moment tauchte eine vernünftige Version von Black & White auf. Und das Warten hat sich gelohnt!

ab Seite 68

DIE SIEDLER 4



Die Siedler 4 laden wieder zum Wuseln ein. Warum das Spiel trotz Innovationslosigkeit immer noch Spaß macht, lesen Sie

ab Seite 96

SEVERANCE - BLADE OF D.



Das spanische Action-Adventure Severance – Blade of Darkness zeigt, dass auch unbekanntere Designer schöne Spiele abliefern können.

ab Seite 82

AMIGA-KLASSIKER

Retro ist schick! Nicht weniger als 10 Klassiker aus der Amiga-Zeit finden Sie auf unserer Cover-CD – nebst passendem Emulator natürlich!



PC PLAYER

INHALT

50 Wizardry 8

48 Fallout Tactics

42 Summoner

Titelstory 68

Black & White



NEWS

PREVIEWS

SPECIALS

HARDWARE

189

Gestatten: Mein Name ist Force - GeForce der Dritte.



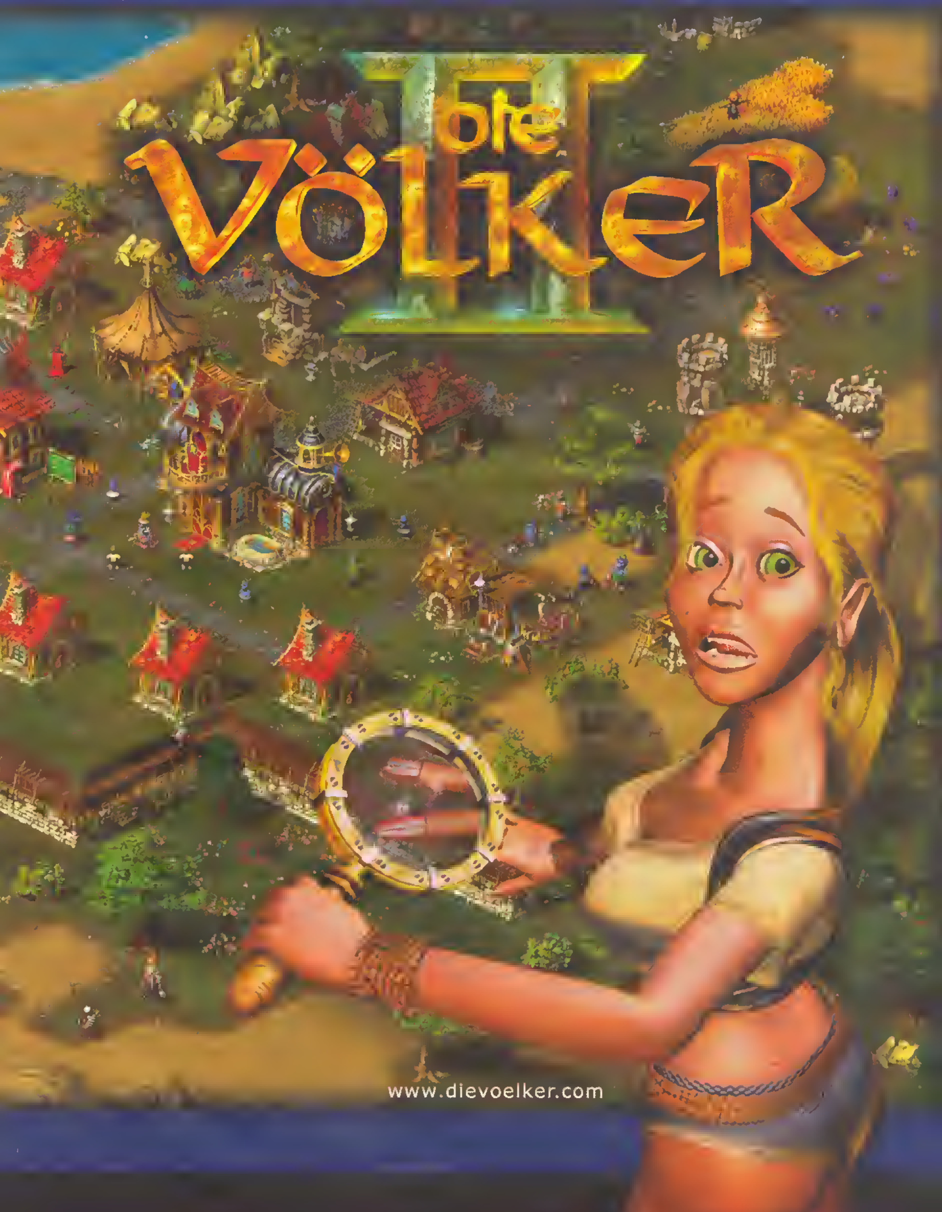
SPIELETESTS





RUBRIKEN




Handeln - Kämpfen - Diplomatie
Die Völker II
www.dievoelker.com

PC PLAYER

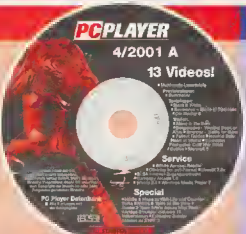
CD INHALT

Diesmal haben wir für Sie neben 4 Demos ganze 13 Videos und jede Menge Specials zusammengetragen.

JEWELCASE-INLAY

Wer trotz unserer tollen neuen CD-Hüllen nicht auf eine Klarsichtbox zur Aufbewahrung seiner CDs verzichten möchte, kann sich die CD-Inlay-.pdf auf CD A ausdrucken und für sein Jewelcase nutzen.

CD A



Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Preview-Player:
Summoner
Test-Player:
Black & White
Severance – Blade of Darkness
Die Siedler 4
Trailer:
Alone in the Dark 4
Desperados – Wanted Dead or Alive
Emperor – Battle for Dune
Fallout Tactics
Icewind Dale, Heart of Winter
Operation Flashpoint – Cold War Crisis
Outlive
Warcraft 3

Special
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\)
MODs zu Half-Life & Sims (siehe Seite 198)
Quake 3 Team Arena Bonus Map Pack
Amiga-Emulator inklusive 10 Vollversionen
Exklusive Zusatzmission zu SWAT 3

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe

Servicedateien
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Adobe Acrobat Reader
DirectX 7.0a
ELSA Internetzugangsoftware
Gamespy Arcade 1.0
Quicktime 4.1.2
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

CD B



Demo des Monats:

Giants

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Hostile Waters
Offroad
Startron

Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Age of Sails 2 v1.01
Battle Isle 4 v206 dt.
C&C Alarmst. Rot 2 v1.004 dt.
C&C Red Alert 2 v1.004 angl.
Combat Mission v1.12
Diablo 2 v1.05b
Kingdom under Fire v1.07a
NHL 2001 v1.03
No One Lives Forever Update 2 Beta2
Patrizier 2 v1.1
Star Trek Armada v1.2
Sudden Strike v1.2 dt
SWAT 3 v1.7 engl.
Tread Marks v1.58

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 4/2001,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

DEMO DES MONATS — CD B

GIANTS – CITIZEN KABUTO

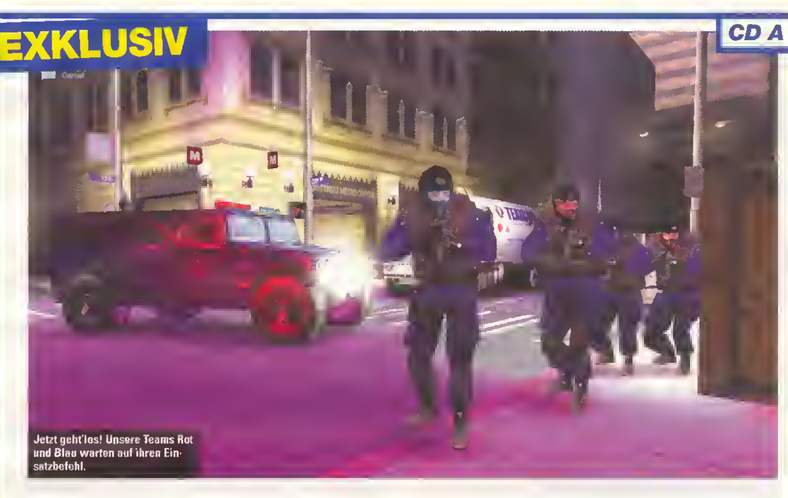


Ferien in der Karibik sind Ihnen zu teuer? Dann starten Sie doch einfach unsere »Giants«-Demo, lehnen sich zurück und genießen die schönsten exotischen Inselwelten, die ein Computerspiel jemals zu bieten hatte. Leider ist ein Bad im Meer nicht drin, ohne als Festmahl für die einheimische Fischpopulation zu enden. Wenn Sie Lust haben, können Sie als Mecc auch noch die Ihnen von den Smarties aufgetragenen Missionen erfüllen, um Ihren vermissten Kumpel wiederzufinden. Nicht nur praktische Gadgets wie eine Tarnvorrichtung, ein Jetpack oder ein Zielfernrohr erleichtern Ihnen dabei das Leben. Auch ein weiterer Mecc begleitet Sie auf Schritt und Tritt. Ihm können Sie kurze Anweisungen erteilen, ansonsten schießt er einfach auf alles, auf das Sie gerade zielen.

GENRE: Action-Strategie **HERSTELLER:** Planet Moon Studios/Interplay **ERFORDERT:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 130 MByte; auf CD B

EXKLUSIV

CD A



Jetzt geht'los! Unsere Teams Rot und Blau warten auf ihren Einsatzbefehl.

SWAT 3 EXKLUSIV-MISSION

Sie haben schon alle Missionen von »SWAT 3« durch? Sogar schon die der Elite Edition? Ihnen kann geholfen werden - exklusiv bei uns!

Auf der CD-A finden Sie unter der Rubrik »Special« eine Zusatz-Mission fur Sierras Polizei-Spezialtruppe. Einfach die Datei ausführen, diese sucht dann Ihre installierte Vollversion auf der Festplatte und packt den Zusatz-Auftrag in das richtige Verzeichnis automatisch. Ob Sie die Elite Edition oder die »normale« Version von SWAT 3 haben - völlig egal, lediglich die Version 1.4 wird vorausgesetzt. An der Elite Edition müssen Sie gar nichts verändern (diese ist schon die Ausgabe 1.4 des Spiels), ältere Versionen müssen auf 1.4 gepatcht werden. Alleine ist der Auftrag nicht lauffähig, Sie benötigen die Vollversion von SWAT 3.

Was liegt an, Officer?

In der U-Bahn von Los Angeles hat sich ein Irrer verschanzt, der wirre Parolen von sich gibt und möglicherweise bewaffnet ist. Die Mission vom Typ »Schnelleinsatz« (»Rapid Deployment«) finden Sie auf dem Stadtplan im Bereich »Central«, es ist die dritte ganz links.







Im Ausrüstungsmenü können Sie sich an die Standards halten, vergessen sollten Sie allerdings keinesfalls Blendgranaten und Taschenlampen. Als Hauptwaffe schleppen Sie einfach eine der Maschinenpistolen mit, die Schrotflinte ist eher hinderlich. Da es sich nur um einen einzelnen Verdächtigen handelt, benötigen Sie keine Schalldämpfer, es sei denn, Sie wollen vorher ein paar der Ratten abknallen. Durch einen Hintereingang gelangen Sie auf einen U-Bahnsteig. Außer den normalen Zugängen sind Wartungsschächte zu kontrollieren, deren Zugänge auf dem Bahnhof selbst und dem oberen Foyer liegen. Seien Sie vorsichtig, der geistig Verwirrte kann überall herumirren.

Durch vorsichtiges Durchsuchen des kompletten Areals finden Sie die unangenehme Person früher oder später, aber passen Sie auf: Verschlossene Türen öffnen Sie möglichst nur, wenn Sie gleich eine Blendgranate hinterwerfen. Kleiner Tipp am Rande: Achten Sie auf die Graffitis, die an die Wände gesprüht sind. Sie haben zwar mit dem eigentlichen Auftrag nichts zu tun, sehen aber witzig aus.

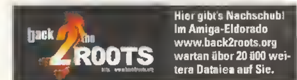
Natürlich können Sie die schöne neue Karte auch im Multiplayer-Modus benutzen; auf jeden Fall wünschen wir ihnen viel Spaß damit! **(mash)**

GENRE: Action **HERSTELLER**: Sierra/Havas Interactive
ERFORDERT: Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 4-MByte-Grafikkarte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 13 MByte **SPIEL AUF**: CD A

AMIGA-MANIA



Amiga lebt! Der einstigen Spielemaschine Nummer Eins widmen wir in dieser Ausgabe ein CD-Special mit hochkarätigen Vollversionen.



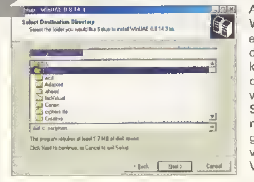
Wegen des großen Erfolgs des »Keine Panik«-Themas »Emulatoren« in der vorletzten Ausgabe packten wir diesmal einen Amiga-Emulator inklusive zehn Vollversionen auf die CD A. Mit der aktuellen Version von »WinUAE« erwecken Sie auf ihrem PC alte Spiele-Perlen zu neuem Leben. Auf der CD befindet sich zusätzlich das offizielle Amiga Kickstart-ROM in der Version 1.3. Doch bevor es losgeht, installieren Sie erst die zehn Vollversionen und konfigurieren den Amiga-Emulator. **(jr)**

1 INSTALLATION DES EMULATORS



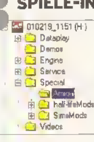
Bevor Sie loslegen, benötigen Sie eine installierte Version des Amiga-Emulators WinUAE. Diesen installieren Sie am besten über das CD-Menü im Service-Fenster.

2 INSTALLATIONSVERZEICHNIS ANGEBEN



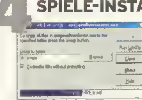
Anschließend fragt WinUAE Sie, wohin es installiert werden soll. Hier klicken Sie entweder auf »Next«, worauf WinUAE im Standardverzeichnis landet, oder Sie geben ein alternatives Installations-Verzeichnis an.

3 SPIELE-INSTALLATION 1



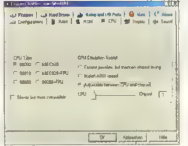
Die zehn Vollversionen schlummern ebenfalls auf der CD A. Im Verzeichnis \Special\Amiga befindet sich die Datei »amigavollversionen.exe«. Ein Doppelklick darauf und das Programm fragt Sie, wohin die Spiele extrahiert werden sollen. Geben Sie hier ein beliebiges Verzeichnis an (zum Beispiel: C:\AMIGA)

4 SPIELE-INSTALLATION 2



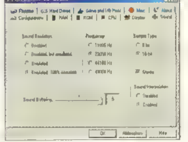
Daraufhin entpackt die Datei alle Spiele in das von Ihnen angegebene Verzeichnis. Dort wird für jedes Spiel ein besonderes Verzeichnis erstellt. Darin befinden sich jeweils die notwendigen Spiel-Dateien.

5 AUSWAHL DES PROZESSORS



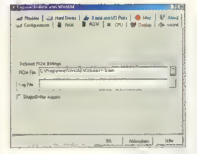
Rufen Sie WinUAE auf und gehen Sie ins Register »CPU«. Dort wählen Sie »86000« aus.

6 SOUND-KONFIGURATION



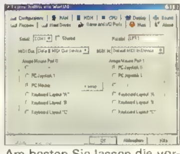
Stellen Sie hier einen hohen Sound-Puffer ein, damit keine Sound-Aussetzer auftreten.

7 AUSWAHL DES KICKSTART-ROMS



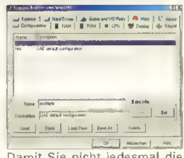
Kopieren Sie die Datei »Kickstart 1.3.rom« von der CD A auf die Festplatte und aktivieren Sie sie.

8 EINGABE-GERÄTE



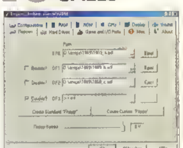
Am besten Sie lassen die vorgegebenen Einstellungen der Eingabegeräte erhalten.

9 SPEICHERN DER KONFIGURATION



Damit Sie nicht jedesmal die gleiche Prozedur abrackern, speichern Sie hier alles ab.

10 LADEN EINES SPIELS

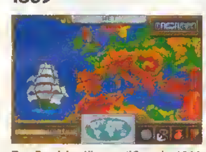


Die ».adf«-Dateien eines Spiels tragen Sie der Reihenfolge nach in die DF-Fenster ein.

10 AMIGA-VOLLVERSIONEN

Ob Strategiespiel, Rollenspiel, Wirtschaftssimulation oder einfach nur Actionspiel: Die 10 Amiga-Vollversionen decken jedes gute Genre ab.

1869



Der Patrizier lässt grüßen. In 1869 handeln Sie in Europa und den daran angrenzenden Ländern.

GENRE: Handelssimulation
ENTWICKLER: Sunflowers
HINWEIS: Handbuch-Codes befinden sich im Installationsverzeichnis

AUFSCHWUNG OST



Die Wirtschaftssimulation gehörte zu den erfolgreichsten Titeln. Wie der Name schon verrät, liegt es an Ihnen, den Osten wirtschaftlich wieder aufzupolieren.

GENRE: Strategiespiel
ENTWICKLER: Sunflowers

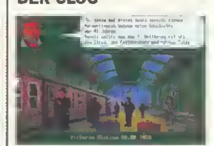
CASTLE KINGDOMS



Wer Gauntlet kennt und sowieso Diablo spielt, der weiss, was es in Castle Kingdoms zu tun gibt. Aus isometrischer Perspektive geht's den Monstern an den Kragen.

GENRE: Actionspiel
ENTWICKLER: Mutation Software

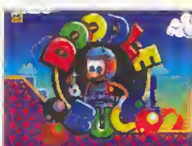
DER CLOU



Planen Sie den perfekten Diebstahl, organisieren Sie Fluchtwege und heuern Sie Komplizen an.

GENRE: Strategiespiel
ENTWICKLER: Neo Software
HINWEIS: Handbuch-Codes befinden sich im Installationsverzeichnis

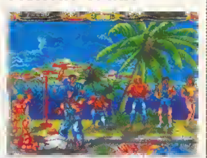
DOODLE BUG



Doodle Bug ist ein klassisches Jump & Run, das mit seinen bonbonfarbenen Landschaften an Sonic und Super Mario erinnert.

GENRE: Geschicklichkeitsspiel
ENTWICKLER: Mutation Software

FIGHTIN' SPIRIT



In bester Street Fighter EX Plus, Alpha, Super, 2, 3, Third-Strike und schlag-mich-tot-Manier prügeln Sie um Ruhm und Ehre.

GENRE: Actionspiel
ENTWICKLER: Neo Software

TIN TOY ADVENTURE



Kein Jump & Run ohne abgefahrene Charaktere. In Tin Toy Adventure hüpfen Sie auf feindlichen Köpfen, was das Zeug hält.

GENRE: Geschicklichkeitsspiel
ENTWICKLER: Mutation Software

TOMMY GUN



Als man das Moorhuhn noch für ein Moorhuhn hielt: In Tommy Gun sind Sie als schießwütige Killertomate unterwegs.

GENRE: Actionspiel
ENTWICKLER: Mutation Software

WHALES VOYAGE 2



Gleich drei Genres wurden hier eingebaut: Rollenspiel, Handelssimulation und Strategiespiel.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Neo Software

ZIRIAX



Horizontales »Shoot 'em Up« im klassischen Nemisis-, Katakis-, Apidya und Uridium-Stil.

GENRE: Actionspiel
ENTWICKLER: Whiz Kids

INSTALLATION

Alle Amiga-Spiele befinden sich auf der PC Player CD A. Im Verzeichnis \Special\Amiga\ finden Sie die Dateien **kickstart_1.3.rom**, **WINUAE081R3.EXE** und **amigavollversionen.exe**. Letztere rufen Sie auf und wählen daraufhin das Installationsverzeichnis. Die selbstextrahierende Datei gibt den Standard-Pfad **C:\amiga** an. Hier können Sie auch einen anderen Pfad eintragen. Das nötige Unterverzeichnis wird auch gleich erstellt, so daß Sie keines mehr über den Explorer erstellen müssen. Danach entpackt die Datei alle Spiele in das von Ihnen angegebene Verzeichnis.

HOSTILE WATERS

Als Schrecken der sieben Weltmeere durchschiffen Sie in Rages neuem Action-Strategiemix feindliche Gewässer. Allerdings sind Sie dabei kein frühneuzeitlicher Pirat, sondern stehen als Freibeuter in einer düsteren Zukunft am Ruder eines gigantischen High-Tech-Mutterschiffs. Auf der Suche nach neuen Technologien terrorisieren Sie am liebsten kleine Inselstaaten, wobei Ihr Kutter dabei gleichzeitig als Kraftwerk, Fabrik, Träger und Hauptquartier fungiert. Mit fast 400 MByte belegt diese Demo fast zwei Drittel unserer CD B. Dafür beinhaltet sie dann mit Ihren drei Levels aber auch ein ganzes Viertel der Vollversion. Die erste Mission enthält zudem ein eigentliches Tutorial, welches sich auf Grund der komplexen Handlungsmöglichkeiten in »Hostile Waters« als unverzichtbar erwiesen hat.



GENRE: Action-Strategie **HERSTELLER:** Rage/Koch Media **ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 450 MByte; auf CD B



STARTRON

Können Sie sich noch daran erinnern, wie man sich zu Beginn der 80er Jahre die Computerspiele der Zukunft vorgestellt hat? Vielleicht haben Sie ja Disneys »Tron« gesehen, dann wissen Sie was gemeint ist: Supereinfaches Spielprinzip mit abstrakter 3D-Vektorgrefik. Eine kleine Truppe von österreichischen Nostalgikern hat jetzt diese Idee wieder aufgenommen und aus Elementen von Tron, »Pac Man« und anderen Oldies »Startron« gebastelt, ein Spiel wie aus dem vorletzten Jahrzehnt. Netterweise haben die Jungs uns aus den ersten drei Episoden eine exklusive Demoversion zusammengeschustert. Wem's gefällt, der darf sich den Rest des Spiels von www.startron.org gratis herunterladen.

GENRE: Geschicklichkeitsspiel **HERSTELLER:** www.startron.org
ERFORDERT: Pentium 200, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 11 MByte; auf CD B



OFFROAD

Zu einer kleinen Raserei zwischendurch lädt Sie diesen Monat unsere »Offroad«-Demo ein. Wie Sie in Jochens Test auf Seite 124 nachlesen können, hält die Motivation bei diesem Spiel zwar nur zehn Minuten lang an, doch die sollten Ihnen ohnehin reichen, um die beiden Strecken der Demo-Version mit den zwei zur Auswahl stehenden Geländefahrzeugen abzufahren.

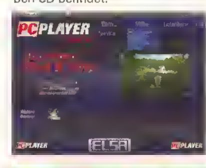
Sollte Ihre Begeisterung entgegen Jochens Überzeugung länger währen, dürfen Sie bei den kurzen Rennen nicht nur die Lichtverhältnisse, sondern auch die Witterung beliebig variieren. Wunderschöne nächtliche Gewitter und winterliche Sonnenuntergänge sind denn auch die große Stärke von Offroad. **(luc)**

GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Rage/Koch Media
ERFORDERT: Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 101 MByte; auf CD B

Video-Clips

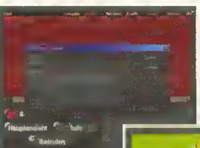
Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.

Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.



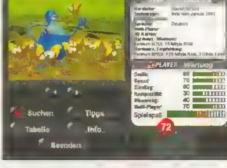
PC PLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.



Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehende Adresse.

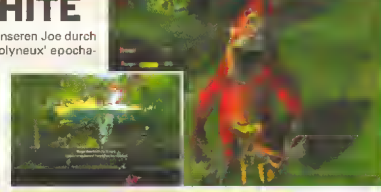
**Future Verlag GmbH,
Redaktion
PC Player,
Stichwort:
Datenbank,
Rosenheimer Str. 145h,
81671 München**



VIDEO DES MONATS — CD A

BLACK & WHITE

Sehen heißt Erleben: Begleiten Sie unseren Joe durch die faszinierende Welt von Peter Molyneux' epochalem Meisterwerk. Verfolgen Sie mit, wie er seinen Affen pädagogisch wertvoll schlägt und streichelt. Beobachten Sie, wie er ungläubige Inselbewohner mit seiner Macht beeindruckt und die Spielwelt nach seinem Willen verändert. Und geniessen Sie schon jetzt die geniale Grafik von Black & White.



GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Lionhead/Electronic Arts **INTERNET:** www.lionhead.com

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

In Thomas Total, unserem anspruchsvollen Mittagstalk, treffen Sie nicht nur unsere illustren Studiogäste Prof. Schnüllgeweich, Atze Schladowski und Antonio Delgadèz, sondern erfahren auch endlich die Wahrheit über Lars Croft. Ausserdem in dieser Folge: Raketenwerferchen lässt sich von ihrer Schwester vertreten und der echte Hannibal stellt sich vor.



PC PLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 3/2001
Heft-Highlights
Preview: Black & White
Preview: Star Trek: Bridge Commander
Preview: Tropico
Special: 100 Ausgaben PC Player
Nachspiel: Icewind Dale & Vampire
Im Test: Theme Park Manager
Im Test: Oni
Im Test: Stupid Invaders
Hardware: X-Box
Fetisch: Dungeons & Dragons
Player's Guide: Giants
CD-Highlights
Top-Demo: Mechwarrior 4
Demo: Gunman Chronicles
Preview-Player: F1 Racing Championship
Preview-Player: Gothic

PC PLAYER 2/2001
Heft-Highlights
Preview: Neverwinter Nights
Preview: F1 Racing Simulation
Special: Spiele-Ausblick: Die Knaller 2001
Nachspiel: Deus Ex
Im Test: Adlertag
Im Test: America: No peace beyond the line
Im Test: Giants
Im Test: Quake 3 Team Arena
Hardware: Pentium 4 vs. Athlon Thunderbird
Hardware: Creative DAP Jukebox
Player's Guide: Tomb Raider: Die Chronik
CD-Highlights
Vollversion: Myth
Exklusiv-Demo: Serious Sam
Test-Player: Counter-Strike

PC PLAYER 1/2001
Heft-Highlights
Preview: Z: Steel Soldiers
Preview: Throne of Darkness
Special: Online-Spiele
Special: Jahresrückblick 2000
Nachspiel: GP 3
Im Test: Alice vs. Lara
Im Test: Counter-Strike
Im Test: Colin McRae Rally 2
Im Test: Mech Warrior 4
Hardware: PC im Eigenbau
Hardware: CPU-Kühler
Player's Guide: Escape from Monkey Island
CD-Highlights
Vollversion: Ultima Online – Renaissance
Special: Counter-Strike 1.0
Test-Player: Colin McRae Rally 2
Test-Player: No One Lives Forever

ADRESSE
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

- Angeblich arbeitet Raven Software an »Soldier of Fortune 2«.
- Eine Kreuzung aus »Duke Nukem« und »Deer Hunter« soll »Duke Nukem: Endangered Species« werden.
- Zwei Rassen aus »Star Wars Galaxies« sind bereits bekannt: Menschen und Wookies, wer hätte es gedacht?
- Cinemaware bietet auf der Webseite www.cinemaware.com zwei ältere Titel zum kostenlosen Download an.
- »Baldur's Gate 2« kommt im März auf DVD-ROM heraus.
- Unter dem Namen interplay.com startet der Publisher ein Online-Rollenspiel-Portal. Gerüchteweise arbeitet Bioware dafür an einer Online-Version von »Fallout«.

KULTUR-NACHSCHUB

Die Arbeiten an der Add-on-CD zu **Cultures** schreiten voran. Frische Mehrspielerkarten und zusätzliche Level verzieren die neue taktische Möglichkeit, Krieger verbündeter Indianerstämme über Tributzahlungen anzuheuern. Wie das optisch aussehen soll, sehen Sie hier.



Was hat es wohl mit diesem Drachenportal auf sich?

Auch mit der kalten Jahreszeit müssen sich unsere Wikinger herumschlagen.

Ultima: Auf ein Neues

Das dänische Softwarehaus Peroxide arbeitet an einer zeitgemäßen Umsetzung von **Ultima 1**. Vier Rassen und genauso viele Charakterklassen stehen dann zur Wahl, die sich mit 50 Monstersorten herumschlagen müssen. 32 Städte samt 32 Dungeons wollen erkundet werden, all das wird in einer zeitgemäßen 3D-Präsentation gezeigt. Unklar ist, ob das ambitionierte Amateur-Projekt irgendwelche Rechte von Origin hat, sowie wann es rauskommt. Interessierte schauen auf die Webseite **www.peroxide.dk**.



So sieht das erste Ultima also dreidimensional aus.

UBI SOFT KAUFT BLUE BYTE

Nach dem Kauf von Red Storm Entertainment schlägt der französische Publisher Ubi Soft wieder zu: Diesmal erwarb der Hersteller das deutsche Softwarehaus **Blue Byte**. Geschäftsführer Yves Guillemot erhofft sich von dem Kauf einiges: »Die Akquisition von Blue Byte wird uns dabei helfen, auf den fünften Platz vorzurücken.« Momentan liegt Ubi Soft, so Guillemot, auf dem zehnten Platz der Marktführer in der Computerspielebranche.

Gut, manchmal lässt sich ein direkter Kontakt nicht vermeiden.

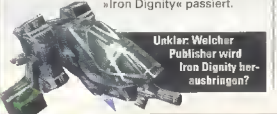
Schleichen heißt die Devise bei Renegade.

Renegaten braten

Bis Ende Februar wollen die **Command & Conquer: Renegade**-Designer ihre endgültige Feature-Liste festlegen – ein gutes Zeichen im Sinne des Fertigstellungs-Termins! Ein komplettes Wetter-System soll enthalten sein, dazu haben Sie die Möglichkeit, mit anderen Teammitgliedern und weiteren Charakteren zu sprechen. Tiberium-Sammler fahren in der Gegend herum, zerstören Sie diese, haben die NOD-Truppen Probleme – gleiches gilt auch, wenn Sie das Kraftwerk einer Basis lahm legen.

Topware am Ende

Wollen Sie ein paar fast fertige Spiele kaufen? Momentan könnten Sie da ein Schnäppchen machen, den der Mannheimer Publisher **Topware Interactive** schließt die Pforten. Damit ist unklar, was mit Titeln wie »Earth 3«, »World War 3« und »Iron Dignity« passiert.



Unklar: Welcher Publisher wird Iron Dignity herausbringen?

STOPPT DEN WAHNSINN!

Zumindest am PC können Sie nun der BSE-Seuche Einhalt gebieten. In vierzehn Leveln versuchen Sie in **BSE-Bomber**, kranke Kühe aus der Herde zu sortieren, die sich durch auffälliges Verhalten wie »unnatürliches Muhen« verraten. Anders als in der Realität werden die Wiederkäuer nicht verbrannt, sondern mit einem Wunderserum geheilt. Als Szenarien stehen BSE-Heimat Großbritannien und Import-Land Bayern auf dem Programm, Tiermehl-Tröge müssen zerstört werden, zum Einfangen der Viecher bekommen Sie beispielsweise ein Lasso.



Wahnsinnige Kühe, Tiermehl-Tröge – alles bereit für das Grillfest!

Neues vom Wüstenplaneten

Auf der Westwood-Webseite finden Sie diese neuen **Emperor: Battle for Dune**-Screenshots. Viel Spaß damit!

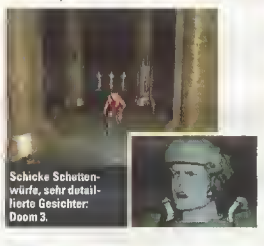


Der Harkannan-Ingenieur repariert Einheiten nach auf dem Schlachtfeld.

Der Krieg auf dem Wüstenplaneten bleibt nicht nur auf diesen beschränkt. Welten mit mediterranem und kalten Klima stehen ebenfalls auf dem Programm.

Doom-3-Bilder!

Spannende Sache: Auf der Macworld-Messe in Tokyo zeigte John Carmack eine **Doom-3**-Demo. Mittels einer GeForce-3-Karte zeigte der id-Software-Chef und Programmierer realistische Schattenwürfe, Lightmaps dürften somit der Vergangenheit angehören. Im Demo waren sehr detaillierte in Echtzeit gerenderte Gesichter zu sehen, dazu kommen Lichtquellen, die authentische Schatten produzieren.



Schicke Schattenwürfe, sehr detaillierte Gesichter: Doom 3.

NEED FOR SPEED ONLINE

Solche schönen Autos! Und die dann auch nach im Internet fahren!

Electronic Arts' Online-Rennspiel **Motor City** nimmt langsam Formen an: Die Webseite **www.motorcity-online.com** ist jetzt geöffnet, dort finden Sie eine Menge an weiteren Informationen. So dürfen Sie in Clubs eintreten und gegen dessen Mitglieder fahren oder auch in der Variante Verein gegen Verein losbrettern. Mittels Online-Auktionen tauschen oder kaufen Sie Teile wie Motoren und Bremsanlagen für Ihr Wägelchen, das sich komplett lackieren und an Ihre Wünsche anpassen lässt.

TELEKOM STELLTE ISDN-FLATRATE EIN

Die Telekom-Tochter T-Online stellte aus Verlustgründen die Flatrate für Analog- und ISDN-Anschlüsse ein. »T-DSL-Flat«, »T-Online Eco« und »T-Online by Call« gibt es weiterhin. Nun ist AOL der einzige Anbieter einer Flatrate in der 79-Mark-Region.

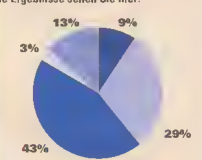
Seit dem ersten März gelten die zwei neuen »Budget-Tarife«, welche dem rosa Riesen aus der Patsche helfen sollen. Das erste Modell heißt »T-Online Surftime« und kostet 29 Mark für 30 Stunden, 55 Mark für 60 Stunden, 79 Mark für 90 Stunden und 99 Mark für 120 Stunden.

Surfen Sie weniger als die gekauften Stunden, werden die restlichen Zeiteinheiten nicht gutgeschrieben. Liegen Sie darüber, heißt es natürlich draufzahlen (2,9 Pfennige pro Minute). Das zweite Modell setzt sich aus zwei Tarifen zusammen. »T-Online by day« und »T-Online by night« sind die tageszeitabhängigen Varianten.

Bei der ersten Variante zahlen Sie eine Grundgebühr von 14,90 Mark und surfen zwischen 7 und 17 Uhr für 1,6 Pfennig pro Minute. In der restlichen Zeit liegt der Minutenpreis bei 2,9 Pfennigen. Die Grundgebühr bei »T-Online by night« liegt bei 9,90 Mark und 1,6 Pfennig pro Online-Minute (zwischen 23 und 9 Uhr). Zwischen 8:59 Uhr und 22:59 Uhr kostet die Minute ebenfalls 2,9 Pfennige. **(jr)**

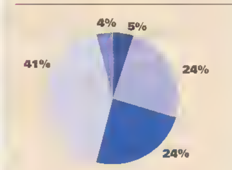
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



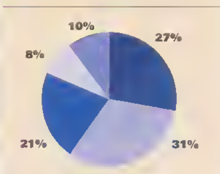
Wie sieht es mit dem heutigen Ruf der Firma LucasArts aus?

- 9% LucasArts ist auch heute noch eine geniale Firma.
- 29% Einige kleine Durchhänger darf sich jeder mal erlauben.
- 43% Die Firma leidet, wird aber wiederkommen.
- 3% Die Spiele waren schon immer überbewertet.
- 13% Ich interessiere mich nicht für Entwickler.



Wie gefällt Ihnen, dass immer mehr Entwickler zu immer weniger Publishern gehören?

- 5% Finde ich gut, so stehen Entwicklern mehr Ressourcen zur Verfügung
- 24% Die wirklich guten Teams setzen ihre Ideen nach wie vor durch.
- 24% Die Publisher missbrauchen ihre Macht bestimmt.
- 41% Der Markt tendiert so immer mehr Richtung Mainstream.
- 4% Da mache ich mir keine Gedanken drum.



Was denken Sie über Black & White (Test auf Seite 68)?

- 27% Ich will es haben! SOFORT!
- 31% Ich erwarte viel von diesem Spiel.
- 21% Ich warte erst mal ab.
- 8% Ich bin eher skeptisch.
- 10% Da wird ein großer Hype drum gemacht, es ist aber bestimmt nicht berauschend


NET



SEI PIONIER IN EINEM NEUEN UNIVERSUM

- + Unzählige Sektoren
- + Realistisches Flugverhalten
- + Fünf verschiedene Fraktionen
- + Bis zu 50 Stationen pro Sektor
- + Rangsystem mit Titeln und Medaillen
- + Laufend aktualisierte Statistik-Website
- + Über 20 verschiedene Raumschifftypen
- + Zusammenschlüsse zu Staffeln und Allianzen
- + Hunderte verschiedener Waffen zum Handeln
- + Wahl des politischen und wirtschaftlichen Systems
- + Riesenauswahl an Waren- und Ausrüstungsgegenständen
- + SIMULTANES GAMING MIT TAUSENDEN ONLINE-SPIELERN



GEWINN

DEN ULTIMATIVEN JUMPGATE PC!
IM WERT VON BIS ZU 8.000,- DM!
NACH EIGENEN WÜNSCHEN KONFIGURIERBAR AUF: WWW.WUNSCH-PC.CONRAD.COM
AIRBRUSH-DESIGN MIT JUMPGATE-MOTIV!

BEISPIEL

JETZT AUF WWW.MIGHTYGAMES.COM

DEN CODE MGJG227PLAZ3 **EINGEBEN UND AN DER VERLOSUNG TEILNEHMEN!**

DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN

SPIELENEWS



GENRE-MIX

DER RUBEL ROLLT



Außer »Anstoss Action« (Preview siehe Seite 58) ist bei Ascaron ein weiterer Titel in der Mache: **Rig & Roll** (Arbeitstitel) versetzt Sie in die Rolle eines Kapitäns der Landstraße, der mit seinem Lkw Geld durch Frachtlieferungen machen will. Wenn der Rubel rollt, können Sie bessere Fahrzeuge kaufen, vorhandene aufmöbeln und andere Fahrer einstellen. Sie steuern Ihren Brummi selber über ein 150 Kilometer umfassendes Straßennetz und schlagen sich dort mit der Konkurrenz, der Polizei und den Tempolimits herum. Auch die Fracht macht zuweilen Ärger, wenn Sie etwa »heiße Ware« transportieren. Im Extremfall sieht das so aus, dass die Polizei mit Hubschraubern und Raketen auf Sie Jagd macht - was erfahrene Fahrer dank der neu gekauften Panzerung überhaupt nicht schreckt.

Haben Sie ein passendes Imperium aufgebaut, geht es mit dem neuen BMW M5 auf Kontrollfahrt. Aber auch 16 verschiedene Lkws warten auf Ihre Fahrer, alle mit Original-Cockpit. **(mash)**



Per Menü (rechts) rüsten Sie Ihren Truck auf. (Rig & Roll)

Eine kleine, einblendbare Karte links sorgt für Übersicht - etwa an diesem Autobahnzubringer. (Rig & Roll)

Rig & Roll - Fakten
Hersteller: Ascaron
Genre: Genre-Mix
Termin: 4. Quartal 2001
Internet: www.ascaron.de

RENNSPIEL

IKEA-RENNEN

Weitgehend unbeachtet bastelte »Rally Masters«-Entwickler Digital Illusions an **Swedish Touring Car Championship 2**, das in Schweden recht erfolgreich lief. Publisher Electronic Arts will das Spiel nun auch dem Rest der Welt zugänglich machen. So erwarten Sie zehn verschiedene Fahrzeuge wie etwa der Nissan Primera, die sich auf den Original-STCC-Strecken tummeln. Außerdem stecken zwei Bonustracks im Programm, wodurch sich die Anzahl der Kurse auf neun erhöht. Alle 36 schwedischen Fahrer kommen im Spiel vor, wenn auch die meisten hier zu Lande eher unbekannt sein dürften. **(mash)**



Auch in Schweden finden Tourenwagen-Rennen statt. (STCC 2)

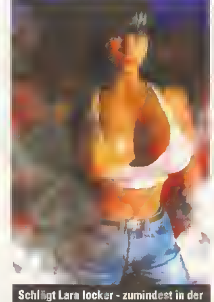
Swedish Touring Car Championship 2 - Fakten
Hersteller: Digital Illusions/EA
Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.dice.se

ACTION-ADVENTURE

DRUUNA AM PC

Den Comic-Fans schon lange bekannt ist Druuna, Heldin aus dem Sarpieri-Comic **Morbus Gravis**. Die Dame mit der üppigen Oberweite lebt in einer klaustrophobischen, sich ständig verändernden Welt, in der die Menschen durch eine Krankheit zu blutdürstigen Bestien werden. Langsam entdeckt sie die schreckliche Wahrheit: Ihr Zuhause ist ein Generationenschiff, das schon lange außer Kontrolle durch das Weltall taumelt. Radioaktive Strahlung sorgt für entsetzliche Mutationen.

Wie das alles ausgehen soll, erfahren wir wahrscheinlich schon im April, denn dann soll das Action-Adventure in die Geschäfte kommen. **(mash)**



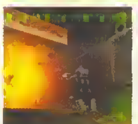
Schlägt Lara locker - zumindest in der Oberweite: Druuna. (Morbus Gravis)

Morbus Gravis - Fakten
Hersteller: Artematica/Microids
Genre: Action-Adventure
Termin: April 2001
Internet: www.morbus-gravis.com

KURZ NOTIERT

- Infogrames bringt ein Spiel zur Fernsehserie [illegible] heraus - leider nicht zum Film.
- Zum Computerspiel [illegible] wird ein Kinofilm gedreht.
- Bei www.freeloader.com können Sie nun [illegible] herunterladen.
- [illegible] Interactive hat [illegible] Software übernommen.
- Nun ist es offiziell: Shiny entwickelt das [illegible] Spiel, Interplay wird es veröffentlichen.
- [illegible] bringt »Merchant Prince 2« von Holistic Design heraus.

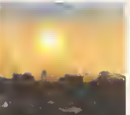
PROJECT EDEN



Es gibt ein Leben nach Tomb Raider! Der britische Entwickler Core Design arbeitet nun an einem Team-basierten Actionspiel.

Seite 36

WIZARDRY 8



Sir-Techs legendäre Rollenspielreihe zeigt sich modern: Unsere ersten Eindrücke der spielbaren Version erhalten Sie auf

Seite 50

FALLOUT TACTICS



Populäre Rollenspiele haben gerne Strategieableger. Aktuelles Beispiel: Fallout. Welche Taktik 14° East verfolgt: Ab

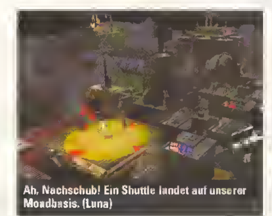
Seite 48

AUFBAU-SIMULATION

MONDBASIS BETA

Die NASA plagt sich noch mit der ISS ab, doch Sie können mit der aktuellen Beta von **Luna: Moon Colony Simulator** schon den Mond besiedeln. Achten Sie auf Wasser, Sauerstoff und Energieversorgung, etwas zu essen brauchen unsere Kolonisten auch zuweilen.

In drei Kampagnen mit insgesamt 26 Missionen führen Sie die Basis durch viel Unbill; zunächst bauen Sie die Station auf, doch schon bald bricht Krieg aus. Ist der zu Ende, machen Sie sich auf den Weg in die Tiefen des Sonnensystems. Nicht nur der Nachschub will organisiert sein, auch Sabotageakte, Mondbeben und Asteroidenschauer erschweren Ihnen das Leben. Die 3D-Engine zaubert dabei mehr als 50 verschiedene Gebäude wie den Raumhafen, Krankenhäuser, Minen, Labors und sogar ein Hotel auf Ihren Bildschirm. Ihnen zur Seite stehen dabei Berater, die Lösungsvorschläge vortragen. **(mash)**



Ah, Nachschub! Ein Shuttle landet auf unserer Mondbasis. (Luna)

Luna: Moon Colony Simulator - Fakten
Hersteller: Anarchy Enterprises
Genre: Aufbau-Simulation
Termin: nicht bekannt
Internet: www.lunagame.com

ACTION-ADVENTURE

DUNE AUF FRANZÖSISCH

Ein Frame? Was auch immer das ist, er hat eine Menge farbiger Nadeln im Körper. (Dune)

Tja, auch in diesem Spiel macht Baron Harkonnen eine schlechte Figur. (Dune)

Nicht nur Westwood bastelt an einem neuen Wüstenplanet-Spiel - auch Cryo, der Hersteller des ersten »Dune«-Titels, schickt Sie wieder in die Wüste. **Dune** wird von Widescreen Games entwickelt und soll als Szenario eine Mini-TV-Serie haben, die im April oder Mai in Deutschland laufen wird. Weitere Titel befinden sich laut Cryo schon in Planung, die sich ebenfalls auf das TV-Ereignis beziehen sollen.

In der Rolle von Paul Atreides befreien Sie in diesem Action-Adventure etwa Mitstreiter aus der Gewalt ihrer Gegner, der Action-Anteil soll dabei rund zwei Drittel betragen - allzu viele Rätsel müssen also nicht gelöst werden. Wir sind jedenfalls gespannt, ob aus dem französischen Softwarehaus diesmal ein ansprechendes und gutes Produkt kommt. **(mash)**

Offenbar benutzt Cryo Bitmaps als Hintergründe. (Dune)

Dune - Fakten
Hersteller: Cryo Interactive
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2001
Internet: www.cryo-interactive.de, www.wsg.fr

FLUGSIMULATION

ES FLIEGT! ES FLIEGT!

Terminal Reality hält auch dieses Jahr die Flugsimulations-Fahne hoch. **Fly! 2** hat - anders als die beiden direkten »Fly!«-Nachfolger - eine komplett neue Engine, die weitaus hübschere Grafik zulässt und noch mehr Realismus verspricht. Zudem werden diesmal zwei europäische Städte in hohem Detailgrad mitgeliefert, nämlich Paris und London. Die Fluggerätschaften bekommen Zuwachs in Form des Helikopters Bell-407 und der Pilatus DC-12, angeblich kommt ein Boeing-Jet ebenfalls dazu, die alten Maschinen fliegen Sie natürlich auch.

Die Grafik unterstützt nun Bump-Mapping sowie T&L und hat schönere Lichteffekte. Auch das Wetter zeigt sich sehr unterschiedlich, die Dynamik am Boden nimmt ebenfalls zu. So soll es im Flughafenbereich sogar »Follow Me«-Autos geben, denen Sie nicht die Vorfahrt nehmen sollten. **(mash)**

Fly! 2 - Fakten
Hersteller: Terminal Reality/Take 2 Interactive
Genre: Flugsimulation
Termin: Juni 2001
Internet: www.terminalreality.com

Exklusiv fliegen Sie hier die Pilatus DC-12; im Vergleich zu den Vorgängern sind die Szenerien deutlich hübscher und umfangreicher geraten. (Fly! 2)

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Udo Hoffmann

Achten Sie mal auf unsere Release-Liste, nicht die Hälfte aller Termine wird eingehalten. Interessant auch: Je größer unsere Erwartungen, desto größer ist die Verspätung - das ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Die Endlosentwicklung »Black & White« war da ebenso leuchtendes Fanal wie es Actionspiel-Hoffnung »Halo« noch ist. Aber – warum? Sind Spieleentwickler sadistische Folterknechte, die sich daran berauschen, wie wir uns vor Sehnsucht verzehren? Möglich. Für noch wahrscheinlicher halte ich aber meine »Blauaug«-Theorie: Die Marketing-Abteilung geht zum Chefentwickler und fragt an, für wann mit dem Spiel zu rechnen ist. Der Entwickler weiß es genau, noch mindestens zwei Jahre. Würde er dies aber offen zugeben, brächen sämtliche Budgetpläne und der Fragesteller sofort zusammen. Wie soll man eine solch lange Zeitspanne vernünftig vermarkten? Von daher sagt der Programmierer, was er immer sagt: »Höchstens noch sechs Monate. Oder so.« Und obwohl diese Behauptung weder originell noch wahrscheinlich ist, setzt beim Marketing-Menschen sofort der »Blauaug«-Effekt ein. Er ist schon hundert Mal darauf hereingefallen, aber er »glaubt« weiterhin. Eine bemerkenswerte Leistung. Und wir sind so freundlich und tun so, als würden wir ebenfalls glauben. Was bleibt uns anderes übrig?

»Höchstens noch 6 Monate.«

FLUGSIMULATION

DER FLANKER NEUE FREUNDE

Außer dem bald erscheinenden 80-MByte-Patch für »Flanker 2.0«, der das Spiel auf Version 2.5 bringt, arbeiten die Entwickler an **Lock On: Modern Air Combat**, dem vormaligen »Flanker Attack«. Anstelle von zweien steuern Sie hier nun acht Flieger: Außer der aus Flanker bekannten Su-27 und ihre Träger-Version Su-33 steht die MiG-29 in ihrer Standard- und K-Ausführung im Hangar, dazu die Bodenangriffsflugzeuge Su-25 und Su-39. Und auf amerikanischer Seite kämpfen Sie ebenfalls mit der A-10 und der F-15. Gefechte finden über Land und See statt, Schiffe sollen aktiver in das Geschehen eingreifen, an der Grafik wird indes nicht so viel geändert. Hardcore-Sim-Fans freuen sich jedenfalls schon mal auf den Winter, ebenso die Simulations-Tester, die ja bald an Unterbeschäftigung leiden. Das Spiel soll sich aber auch an Einsteiger richten - wir sind gespannt. **(mash)**



Auch in der MiG-29 können Sie jetzt Platz nehmen. (Lock On)



Mit der F-15 und der hier abgebildeten A-10 wechseln Sie sogar die Seiten. (Lock On)

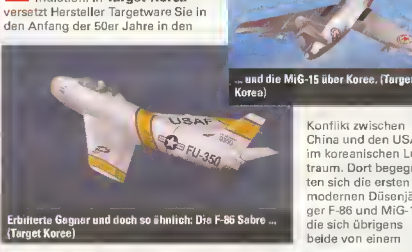
Lock On: Modern Air Combat - Fakten
Hersteller: SSI/Game Studios
Genre: Flugsimulation
Termin: 4. Quartal 2001
Internet: www.flanker2.com

FLUGSIMULATION

KAMPF ÜBER KOREA

Und noch eine neue Flugsimulation: In **Target Korea** versetzt Hersteller Targetware Sie in den Anfang der 50er Jahre in den Konflikt zwischen China und den USA im koreanischen Luftraum. Dort begegneten sich die ersten modernen Düsenjäger F-86 und MiG-15, die sich übrigens beide von einem Focke-Wulf-Modell ableiten. Muster davon fielen bei Kriegsende sowohl Amerikanern wie Sowjets in die Hände.

Der offene Betatest beginnt bald, das fertige Produkt lässt aber wohl noch bis zum Ende des Jahres auf sich warten. Die beiden obigen Flieger sind gleich dabei, Spieler sollen durch die offene Architektur neben eigenem Flugareal aber auch neue Flugzeuge importieren können. **(mash)**



Erbitterte Gegner und doch so ähnlich: Die F-86 Sabre ... (Target Korea)

... und die MiG-15 über Korea. (Target Korea)

Target Korea - Fakten
Hersteller: Targetware
Genre: Flugsimulation
Termin: 4. Quartal 2001
Internet: www.targetware.net

FLIPPER-SIMULATION

FLIPPERN IM URWALD

Digital Extremes kennt wohl keiner wirklich, dabei haben die Programmierer Epic sowohl bei »Unreal« als auch »Unreal Tournament« geholfen. Nun bringen sie **Adventure Pinball: Forgotten Island** heraus, einen Flipper, der komplett dreidimensional ist - und die Unreal-Engine benutzt. Zehn verschiedene Tische, die in prähistorischer Zeit angesiedelt sind, werden durch eine Story miteinander verbunden. Zuweilen müssen Sie mit der Kugel Affen verscheuchen, dann transportiert ein Pterodaktylus den Ball in einen anderen Level.

Die Level sind sehr offen, dafür stehen viele besondere Aufträge an, etwa die Kugel durch einen Teich zu hetzen, wodurch sie zu einem Wasserball wird und ganz fürchterliche Dinge anrichten kann. **(mash)**

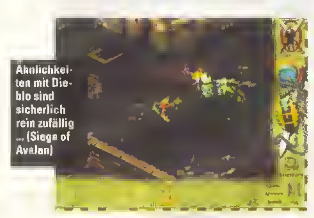


Die Affen rasen durch den Wald ... Flippern mit der Unreal-Engine. (Adventure Pinball)

Adventure Pinball: Forgotten Island - Fakten
Hersteller: Digital Extremes/EA
Genre: Flipper-Simulation
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.digital.extremes.com

ROLLENSPIEL

ROLLENSPIEL-SCHEIBCHEN



Ähnlichkeiten mit Diablo sind sicherlich rein zufällig ... (Siege of Avalon)

Blackstar versucht, mit **Siege of Avalon** einen neuen Vertriebsweg zu eröffnen. Anstelle das komplette Spiel auf einmal zu veröffentlichen, erhalten Sie das erste Kapitel als kostenlosen Download, auf Heft-CDs oder zum Selbstkostenpreis. Die fünf weiteren Episoden sollen dann für jeweils 30 Mark verkauft werden.

Zur Geschichte: Der böse Schamane Mithras will die Königreiche von Eurale vernichten. Um ihn daran zu hindern, müssen Sie die letzte Bastion der Menschheit schützen, die Burg Avalon. Also wählen Sie eine Charakterklasse und machen sich auf den Weg ... **(mash)**

Siege of Avalon – Fakten
Hersteller: Blackstar Interactive
Genre: Rollenspiel
Termin: Ende März 2001
Internet: www.avalon-game.com, www.black-star.de

ECHTZEIT-STRATEGIE

HOMEWORLD-KONKURRENZ AUS POLEN

Zwei ehemalige Metropolis-Entwickler (»Gorky 17«, »Robo Rumble«) eröffnen eine eigene Firma, um einen »Homeworld«-ähnlichen Titel zu produzieren. **Starmageddön** hat auch Ähnlichkeit mit »Far Gate« (siehe Preview auf Seite 54) und soll nach dem Willen der Entwickler die strategischen Möglichkeiten der 3D-Darstellung mit der einfachen Bedienung eines 2D-Strategietitels kombinieren. Drei Rassen kämpfen hier um die Vorherrschaft im Weltall, mehrere Kampfschauplätze sind durch Warptunnel verbunden. Das alles soll mit einer recht genehmen Grafik-Engine dargestellt werden. Ein Erscheinungstermin ist aber ebenso wenig bekannt wie ein Vertrieb. **(mash)**

Taktische Tiefe aus 3D-Spielen kombiniert mit einfacher Bedienung – so soll es sein. (Starmageddön)

Starmageddön – Fakten
Hersteller: Coda Development
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: nicht bekannt
Internet: www.starmageddon-online.com

WIRTSCHAFTSSIMULATION

EA-KICKER AUS DEUTSCHLAND

Auf der ganzen Welt stehen Camps zum Jugendtraining zur Verfügung. (Fußballmanager 2002)

Lediglich die Engine des Vorgängers übernimmt Electronic Arts' **Fußballmanager 2002** . Zwei ehemalige »Anstoss«-Designer legen unter anderem Wert auf Jugendcamps, vernünftiges Training und einen großen Transfermarkt. Neben den deutschen sind auch die Original-österreichischen Vereins- und Mannschaftsdaten enthalten. **(mash)**

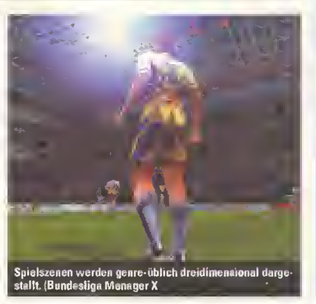
Fußballmanager 2002 – Fakten
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Wirtschaftssimulation
Termin: 3. Quartal 2001
Internet: www.fm2002.de

WIRTSCHAFTSSIMULATION

DAS X-TE MAL?

Schon im nächsten Monat werden wir voraussichtlich **Bundesliga Manager X** testen können. Software 2000 hat Jörg Wontorra als Sprecher verpflichtet, einige Szenarien umfassen 640 Vereine in acht Ländern. 20 verschiedene Stadien werden detailliert dargestellt, 40 Gebäudetypen zieren das Vereinsgelände, inklusive Pommesbude und Clubhaus. Die Motivation Ihrer Mannschaft spielt eine gewichtige Rolle, ebenso Sponsoring, Fanartikel und anderes Merchandising. Mit einem Editor lassen sich Vereins- und Spielernamen ändern, alle Spielszenen werden in Motion-Capturing-Grafik dargestellt. **(mash)**

Bundesliga Manager X – Fakten
Hersteller: Software 2000
Genre: Wirtschaftssimulation
Termin: April 2001
Internet: www.software2000.de



Spielszenen werden genre-üblich dreidimensional dargestellt. (Bundesliga Manager X

KOMMENTAR



Damian Knaus

Worauf dürfen sich Käufer von erfolgreichen Spielen freuen? Zum einen auf die Fortsetzung, zum anderen auf eine Missions-CD, die meist nicht sehr lange auf sich warten lässt. Doch bevor die Hersteller neue Missionen und Grafiken fertig haben, werfen oft schwarze Schafe der Branche dubiose, »inoffizielle« Erweiterungs-CDs populärer Titel auf den Markt. Preislich liegen diese Produkte meistens bei 30 oder 40 Mark, also im gängigen Rahmen und auch die Packung lässt nichts schlimmes vermuten, doch der Inhalt ist in der Regel ziemlich mager: Spielstände, Charaktere oder von Spielern zusammengeschusterte Level - meist alles nur aus dem Internet heruntergeladen. Die Käufer sind natürlich zurecht über diesen billigen Ramsch empört und auch die Hersteller der Originalspiele führen meist erboste Prozesse gegen diese obskuren Firmen mit Sitz auf irgendeiner Tropeninsel. Doch gebracht hat es bis dato nicht viel, denn immer wieder findet man auch heute noch zu aktuellen Spielen schon nach kurzer Zeit die nicht offiziellen »Erweiterungen« in den Händlerregalen. Solange die juristischen Mühlen versagen, bleibt mir nur der Rat, genau zu schauen, ob bei einer Missions-CD wirklich der Hersteller des Originalspiels hinter dem Produkt steht und außerdem auf unsere Tests zu achten, in denen wir ausführlich die Spreu vom Weizen trennen.

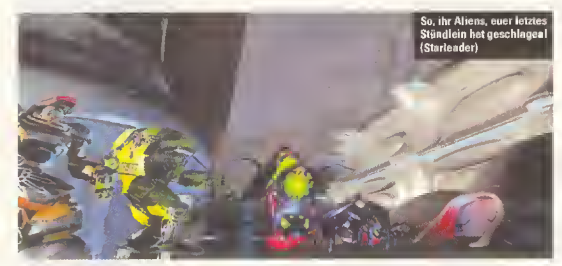
»Billiger Ramsch.«

GENRE-MIX

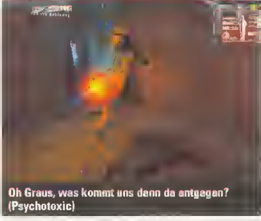
ALIENS AUFGEPASST!

Starleader ist ein Mix aus action-orientierter Echtzeit-Strategie und Rollenspiel – was das genau bedeutet, sagen wir Ihnen am besten dann, wenn wir eine Beta vorliegen haben. Jedenfalls geht es darum, mit einem Haufen futuristischer Marines allem, was mehr als zwei Arme und Beine hat, zu zeigen, wer hier der Boss ist. Mit der Zeit bekommen die Jungs Erfahrung und bessere Ausrüstung, die sie zum guten Teil in ihrem Einsatzgebiet finden. **(mash)**

Starleader – Fakten
Hersteller: Talonsoft
Genre: Genre-Mix
Termin: nicht bekannt
Internet: www.starleader.net



So, ihr Aliens, euer letztes Stündlein hat geschlagen! (Starleader)



Oh Graus, was kommt uns denn da entgegen? (Psychotoxic)

ACTION

KLARE SACHE

Einen 3D-Shooter aus deutschen Landen kredenzt uns CDV. **Psychotoxic** des Entwicklers Nu ClearVision Entertainment wartet mit 25 Monster auf, die ein animiertes Skelett besitzen. 23 Waffen sorgen dafür, dass Sie sich standesgemäß zur Wehr setzen können, 21 Level wollen auf diese Art und Weise erkundet werden. Noch in diesem Jahr sollen Sie hier auf Gegnerhatz gehen können. **(mash)**

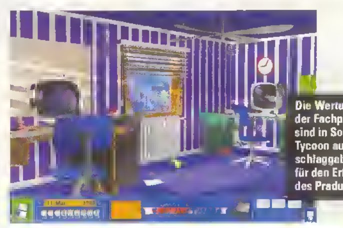
Psychotoxic – Fakten
Hersteller: Nu ClearVision Entertainment/CDV
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 2001
Internet: www.nuclearvision.de, www.cdv.de

WIRTSCHAFTSSIMULATION

CASH MIT COMPUTERSPIELEN

So mancher pfiffige Unternehmer dachte sich doch Anfang der 80er Jahre, dass mit Computerspielen sicherlich schnell die eine oder andere Mark zu verdienen sei. In **Software Tycoon** übernehmen Sie die Rolle eines Spieledesigners. Im Forschungslabor entwickeln Sie neue Genres und Grafiktechnologien. Da Sie im Jahr 1980 beginnen, schinden Sie bei den Käufern mit neuen Genres wie Echtzeit-Strategie und Action-Adventures noch enormen Eindruck. Doch nicht nur das Spiel selbst ist ausschlaggebend für einen Verkaufserfolg. Sie designen die entsprechende Schachtel und legen eventuell noch einige Extras mit in die Verpackung. Schließlich lohnt es sich auch noch, die Fachpresse mit einigen Mark für eine positive Berichterstattung zu bestechen. Das Spiel Ihrer Träume gestalten Sie im 2. Quartal. **(dk)**

Software Tycoon – Fakten
Hersteller: Blackstar Interactive
Genre: Wirtschafts-Simulation
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.software-tycoon.de



Die Wertungen der Fachpresse sind in Software Tycoon ausschlaggebend für den Erfolg des Produkts.

ECHTZEIT-STRATEGIE

SOLDATEN MIT GRIPS

Irgendwo auf der Welt gibt es immer größere Streitereien. Die NATO und andere Jungs sind natürlich sofort zur Stelle. In **Conflict Zone** kämpfen Sie in verschiedenen 3D-Szenarien gegen Terroristen, Kommunisten und andere böse Jungs. Im Gegensatz zu ähnlichen Strategiespielen besitzen Ihre Truppen einen Selbsterhaltungstrieb. Kommt Ihnen der Feind zu nahe, ergreifen einige Ihrer Soldaten schon mal die Flucht. Ihre Truppe lässt sich auch nicht direkt in ein Feuergefecht lenken, so dass Sie sich dem Feind auf die richtige Art und Weise nähern müssen. Eine große Rolle spielen außerdem die Medien: Bei den Gefechten sollten Sie unnötige Brutalität und höhere Verlust in den eigenen Reihen vermeiden, ansonsten dürfen Sie als Kommandant bald Ihren Hut nehmen. Im zweiten Quartal nimmt Ihre Eingreiftruppe den Dienst auf. **(dk)**



Conflict Zone soll sich durch eine neuertige Künstliche Intelligenz von anderen Strategiespielen abheben.

Conflict Zone – Fakten
Hersteller: MA Groupe/Ubi Soft
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.ubisoft.d



ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 4/96

– die Spielewelt vor fünf Jahren

Das Schreien der Großmäuler

In einem Interview anlässlich eines »Z«-Previews gab sich Bitmap-Brother Eric Matthews als genialster Spieleentwickler der Welt zu erkennen und verriet gleichzeitig, der wahre Vater der Echtzeit-Strategie zu sein. Schließlich sei sein Spiel schon zwei Jahre vor »Dune 2« in der Entwicklung gewesen, er hätte nur leider ein paar Jährchen länger gebraucht und all die Einfälle natürlich schon vorher gehabt. Ganz gut zu diesen Aussagen passt: »I have no Mouth but I must scream«, der originelle Titel eines damals erschienenen, eher mäßigen Grafik-Adventures. Um Geschichte und Krise der Adventures drehte sich auch alles in unserem Special, wobei Autor Boris Schneider wissenschaftlich exakt eine sinkende Komplexität nachweisen konnte. Die Top-Spiele erhielten interessanterweise allesamt die Wertung 87, unter ihnen befand sich auch die langerwartete Formel-1-Simulation von Geoff Crammond, für die er sich fünf Jahre Zeit nahm. **(tw)**

Der Eric Matthews, »Z«-Vater und Schöpfer des Universums.

Bei »Descent 2« (links) ging es durch enge Gänge, bei »Formula One Grand Prix 2« über breite Pisten.

Keine Experimente bei »NBA Live '96« (links), besser keine Experimente bei »Top Gun: Fire at Will!« (Wertung: 81 Punkte).

»Wing Commander 4« bot wenige Neuerungen.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Wing Commander 4 (87 Punkte)
2. Formula One Grand Prix 2 (87 Punkte)
3. NBA Live '96 (87 Punkte)
4. Descent 2 (85 Punkte)
5. Earthworm Jim 1 + 2 (83 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Basketball muss man eigentlich schon wegen der unsäglich schnittigen Sportschuh-Werbung lieben.« (outete sich Heinrich Lenhardt als Reklame-Fetischist.)

DAMALS GELÄSTERT

Es wird mir langsam unangenehm, über Mike-Singleton-Spiele zu schreiben.« (Jörg Langer äußerte leichten, völlig objektiven Widerwillen angesichts der Gurke »Red Ghost«.)

RÄTSELN UND

1. PREIS

EIN HAND-DESIGNTER

2.–6. PREIS

JE EIN SPIEL GOTHIC



Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 256 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V7700T 64 MB DDR (GeForce Z GTS), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, Dexxa Internet-Keyboard), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 99 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

Eingabegerät · großes Ziel des neuen Lagers · Grafikkarten-Hersteller · Formatierkürzel in HTML · Rennspiel v. Domark (Abk.) · Spieltyp in Unreal Tournament · Spiel-Perspektive · Tiberiumfarbe (C&C) · Sid Meiers Aufbau-Simulation (Alpha ...) · Sir..., Logi...

von der Bruderschaft angebetet

Steckplatz · taktischer Shooter (Project ...) · abgespeckter Voodoo-Chip · dort fehlt Garrett ein Auge (Dark Pr. 2) · Spielfigur, die der Computer steuert · Plug and ...

Bauteil, entmagnetisiert den Bildschirm · Ende der 70er entw. Spieleklassiker · Drachenart in Heroes of M&M 3 · Drucker-Hersteller

Papageienart · Diablo-2-Charakter · Ego-Shooter (Serious ...) · Spiele-Messe (letztes Wort)

surreales Action-Adventure · Diablo-2-Schwierigkeitsgrad (ein Leben) · Computerspiel-Riese (Abk.)

Hersteller der King's-Quest-Serie · Battlemech · Cache-Server im Internet

Sammelobjekt bei Rayman 2 · Hersteller der Spielkonsole Jaguar · Zauber v. Diabolos (Final Fantasy 8) · Windows-98-Version

hat 3Dfx übernommen · Action-Strategie von Planet Moon Stu. · Kreuzer d. Alliierten (Alarmstufe Rot 2) · für ältere Spiele benötigt

akt. Prozessor-Taktfrequenz · Helden-Fähigkeit in Diablo 2 u. Warcraft 3 · Schadprogramme · Kampfmodus in Laser Arena · Black & White-Kreatur · Fußballbegriff

von Chris Roberts gegründet (Digital ...) · Soundblaster-Karte · File · Chipsatz-Hersteller · Alpengipfel

Kfz-Kennzeichen f. Biberach · Cryo-Adventure (König ...) · Windows-Version · C64-Emulator

Starbyte-Adventure (Bazooka ...) · Entwickler v. Baldur's Gate · Musikgeräte-Schnittstelle · Zeichen f. Krypton

Spielmodus in Colin McRae Rally 2.0 · ältestes Lager im Gefängnisbergwerk

LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Einsendeschluss ist der 27.03.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages und der Firma Activision.

GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK

Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

ALTERNATE
www.alternate.de

* Abbildung ähnlich

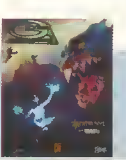
Lösung des Kreuzworträtsels aus der letzten Ausgabe 03/2001

Lösungswort: Larry Holland

Gewinner aus 02/2001

Air-Brush-PC-Motiv: Giants

Gerald Blumenthal, Langenhagen



Je ein Spiel: Giants

- Hans Elsasser, Schollkrippen
- Samba Gendo, Wien
- Ralf Nowack, Essen
- Günther Rehorst, Nürnberg
- Dirk Ufermann, Linkenheim

SATIRE

LENHARDT LÄSTERT



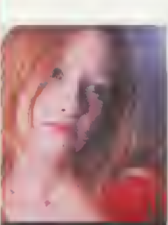
Die Wege zum Ruhm sind unergründlich. Mitleidig belächeln wir Spiele-Fans die Medien-Hysterie, welche die geistigen Schonköstler der Zlatko/Jenny-Klasse entfachen. Solche Auswüchse sind halt typisch für die tiefer gelegten Niveauansprüche der Film- und Fernsehwelt. Die Persönlichkeiten im Medium »Computerspiele« sind dagegen durch die Bank ehrbare geistige Arbeiter. Wir brauchen keine Verona Feldbusch, wir haben Bruce Shelley.

»Wir brauchen keine Verona Feldbusch, wir haben Bruce Shelley.«

Dieses Weltbild war so lange in Ordnung, bis Stevie Case bei ION Storm auftauchte und flugs zum Medien-Darling aufstieg. Dabei beschränken sich die beruflichen Glanztaten der jungen Dame auf ein gewonnenes Quake-Spiel gegen John Romero, ein paar Level-Designs für den Action-Rohrkrepierer »Daikatana« und einen Phototermin beim amerikanischen »Playboy«. Bis auf den Playboy-Part können Hunderte anderer Angestellter in der Spielebranche auf ähnliche Meriten zurückblicken, aber für die interessiert sich niemand. Stevie Case ist halt kein durchschnittlich aussehender Bierbauch-Haarausfall-Designer männlichen Geschlechts, sondern eine kurvige Schönheit. Das sei ihr vergönnt, aber irgendwie kapiere ich nicht, warum sie dadurch zu einer »Persönlichkeit« der Spieleindustrie wird.

Der Kournikova-Effekt

Ich schlage einen neuen Begriff vor, der solche haarsträubenden Resultate in der Leistung/Bekanntheitsgrad-Quote würdigt. Stevie Case erzeugt eindeutig den »Kournikova-Effekt«. Benannt nach der Tennisspielerin Anna Kournikova, die in ihrem Leben noch kein bedeutsames Turnier gewonnen hat. Aufgrund ihres äußerst netten Äußeren wird sie aber häufiger fotografiert und mit mehr Werbemillionen zugeschüttet, als andere Sportlerinnen, die sich vor ihr in der Weltrangliste tummeln.



Prominent mit minimaler Eigenleistung: Wie hat Stevie Case dass geschafft?

Daikatana auf dem Lebenslauf

Die Spiele-Fachwelt hält gebannt den Atem an, seit Stevie Case bei ION Storm kündigte. Auf ihrer Webseite (www.stevana.com) gab sie die tragische Botschaft bekannt und deutete künftige Taten an. Wer nur Daikatana auf seinem Lebenslauf stehen hat, müsste sich normalerweise auf eine Zukunft als Langzeitarbeitsloser einstellen. Stevie wird dagegen als Zeremonienmeisterin bei der Profispieler-Liga CPL anheuern und munkelt auch von Fernsehshow-Plänen. Wenn das so weiter geht, wird sie noch als Stargast in den nächsten Big-Brother-Container gesteckt. Anna Kournikova muss dringend mal wieder in der 1. Runde bei einem Tennisturnier rausfliegen, sonst hat sie wirklich ihre Meisterin gefunden. **(hl)**

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korrespondent), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE	Roland Austinat, Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos), Richard Löwenstein, Manfred Schmidt (Textchef),
PRODUCER	Angela Fischer
REDAKTIONSASSISTENZ	Angela Fischer
KOORDINATION	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer, Michael Groß, Cornelia Pflanzer
TITEL	Artwork: Lionhead Gestaltung: Rodney Dive
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Mediaberater: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410, Simone Muller, Tel. (089) 450 684 -44 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettine Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN	Medienservice AG, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Umschlag** gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag) **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54 Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17 Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 864,00 (Studenten ÖS 777,23) Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 100,80 Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel. (041) 919 66 11, Telefax (041) 919 66 77 E-Mail: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax. (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

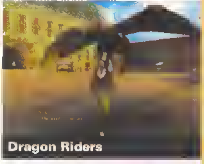


Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

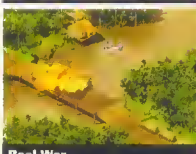
Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.
Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

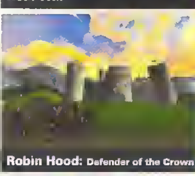
Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau


Project Eden


Dragon Riders


Atlentica


Real War


Robin Hood: Defender of the Crown

Wizardry 8

DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

1 Planet Moon Studios
2 Bioware
3 Blizzard
4 Interplay
5 Eidos

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN	INTERNET
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adv.	2. Quartal 2001	www.aloneinthedark.com
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollen.	April 2001	www.ionstorm.com
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftss.	2. Quartal 2001	www.infogrames.de
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	2. Quartal 2001	www.ravensburger.de
Arcanum	Troika Games/Havas Int.	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.sierrastudios.com
Atlantica	Lonely Cat Games	3D-Action	1. Quartal 2002	www.lonelycatgames.com
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strat.	2. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftss.	Juli 2001	www.ubisoft.de
Clou 2, Der	Neo/JoWood	Adventure	April 2001	www.jowood.com
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	2. Quartal 2001	www.novalogic.com
C&C: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2001	www.westwood.com
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strat.	2. Quartal 2001	www.eidos.de
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	2. Quartal 2001	www.desperados-game.com
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollen.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software/Ubi Soft	Action-Strat.	2. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Dragonriders	Ubi Soft	Action-Adventure	April 2001	www.ubisoft.de
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2001	www.3drealms.com
Dungeon Siege	Gas Powered Games/Micros.	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001	www.bethesda.com
Emperor: Battle for Dune	Intelligent Games/EA	Strategie	3. Quartal 2001	www.igl.co.uk
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2001	www.empireearth.com
Evil Twin	Ubi Soft	Action-Adv.	Mai 2001	www.ubisoft.de
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	März 2001	www.interplay.com
Far Gate	Super x Studios	Strategie	2. Quartal 2001	www.superxstudios.com
Fate of the Dragon	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Freelancer	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2001	www.digitalanvil.com
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	1. Quartal 2001	wwwjowood.com
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adv.	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	2. Quartal 2001	www.havas.de
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	1. Quartal 2002	www.microsoft.com
Heart of Stone	Pyro Studios/Eidos Int.	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Iron Dignity	Artex Software/Topware Int.	Action-Strategie	März 2001	www.topware.de
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	März 2000	www.microsoft.com
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	Mai 2001	www.take2.de
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001	www.maxpayne.com
Mech Commander 2	Fasa Interactive/Microsoft	Strategie	2. Quartal 2001	www.microsoft.de
Need f. Speed Motor C. onl.	Electronic Arts	Rennspiel	März 2001	www.ea.com
Neverwinter Nights	Bioware/Virgin Interactive	Rollenspiel	November 2001	www.bioware.com
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adv.	April 2001	www.codemasters.de
Original War	Virgin Interactive	Strategie	April 2001	www.vid.de
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	Juni 2001	www.poolofradiance.com
Praetorians	Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Project Eden	Core Design/Eidos	Action-Adventure	2.Quartal 2001	www.eidos.de
Real War	Rival Int./Simon&Shuster	Strategie	August 2001	www.rivalinteractive.com
Robin Hood: Defender ...	Cinemaware	Action-Strategie	4. Quartal 2001	www.cinemaware.com
Serious Sam	Croteam/Take 2 Interactive	Action	April 2001	www.take 2.de
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	November 2001	www.ubisoft.de
Startopia	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	2. Quartal 2001	www.eidos.de
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Sim.	2. Quartal 2001	www.activision.com
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.thq.de
The World is not enough	Electronic Arts	Action	2. Quartal 2001	www.ea.com
Throne of Darkness	Click Entertainment/Havas Int.	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.havas.de
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	April 2001	www.poptop.com
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rolle.	2. Quartal 2001	www.ea.com
Unreal 2	Epic Megagames/Infogrames	Actionspiel	2. Quartal 2001	www.epicgames.com
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	April 2001	www.jowood.com
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adv.	Juni 2001	www.ubisoft.de
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strat.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001	www.sirtech.com
Z2: Steel Soldiers	Bitmap Brothers	Strategie	April 2001	www.bitmap-brothers.co.uk

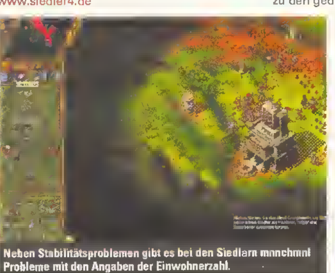
Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

BUGREPORT

In aller Welt arbeiten Programmierer entweder eifrig an Verbesserungen ihrer fehlerbehafteten Spiele oder hoffen, dass die Patzer nicht entdeckt werden. Wir kennen da natürlich keine Hemmungen.

DIE SIEDLER 4

Die brandneue Fortsetzung um die übergewichtigen Baumeister bereitet auf einigen Systemen Schwierigkeiten bei der Soundausgabe. Wenn Sie die Landkarte im Bereich des Dunklen Volkes scrollen, springt die neue Musik an, die alte hört aber nicht auf zu spielen, so dass Sie die ganze Zeit über nur ein chaotisches Gedudel hören. Ein weiteres Problem ist es, dass manche Rechner bei großen Karten und vielen Arbeitern wie Soldaten einfach überfordert sind und nach Stunden eifriger Siedelei einfach abstürzen. Die Schifffahrt bereitet in manchen Leveln Probleme und die Statistikwerte im Spiel sind manchmal nicht korrekt. Mittlerweile sind schon erste Updates verfügbar, die Multiplayer-Spiele übers Internet ermöglichen, eventuell auftauchende Fehlermeldungen beim Start des Programms beseitigt und das Spiel absturzsicherer machen sollen. Über Blue Bytes Wirtschaftssimulation werden wir aber in den nächsten Monaten sicher noch jede Menge im Bugreport lesen.
www.siedler4.de


Neben Stabilitätsproblemen gibt es bei den Siedlern manchmal Probleme mit den Angaben der Einwohnerzahl.

DIABLO 2



Wieder einmal ist für das populäre Action-Rollenspiel »Diablo 2« ein neuer Patch erschienen, der zahllose kleinere Fehler behebt. Manche Beschleunigerkarten hatten bisher Probleme, Grafiken im Battle.net-Chat-Raum darzustellen, woraufhin der Rechner abstürzte. Schwerwiegender war das plötzliche Verschwinden mancher Charaktere im Battle.net, was nun aber nicht mehr passieren sollte. Neben diversen Problemen mit der Kopierschutzabfrage erweitert die Update-Version 1.05 wieder den Radius von Zaubersprüchen, den der vorherige Patch seltsamerweise reduziert hatte.
www.battle.net

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

PATCH AUF CD B

Der neue Patch beseitigt hauptsächlich kleinere Fehler, die bei Netzwerkspielen auftraten. Außerdem unterstützt das Update nun LAN-Spiele mit Versionen unterschiedlicher Sprachen. Alle Multiplayer-Features von »SWAT 3: Elite Edition« werden übrigens mit dem Patch der älteren SWAT-3-Version hinzugefügt.
www.sierra.de

BATTLE ISLE: DER ANDOSIA KONFLIKT



Ein Hauptkritikpunkt des rundenbasierten Strategiespiels war die äußerst lange Wartezeit, während der Computer seine Züge berechnete. Nach dem neuen Patch soll die Künstliche Intelligenz des Rechners nun bis zu zehn Mal schneller arbeiten. Wenn Sie jedoch zu den geduldigeren Naturen gehören, dürfen Sie die maximale Zeit für einen Zug auf bis zu 30 Minuten heraufsetzen - somit werden Freunde des Spiels wohl einige Monate vorm Computer verbringen. In den Mehrspieler-Gefechten sorgt das neue Update außerdem für höhere Stabilität, sowohl über LAN als auch übers Internet.
www.bluebyte.de

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



In manchen Missionen kam es in »Red Alert 2« vor, dass der Level trotz eines erfolgreichen Abschlusses vom Programm nicht beendet wurde. Neben diesem Fehler bietet der neue Patch nun auch Unterstützung für den »Microsoft Strategic Commander« und beseitigt das Verschwinden von Gebäudeteilen.
www.westwood.com

B-17 MIGHTY EIGHT

Während der Entwicklung der Flugsimulation »B-17 Mighty Eight« trieben sich manche Programmierer wohl gerne im Internet herum. Die Designer waren von manchen Webseiten so sehr angetan, dass sie einige Adressen in ihrem Spiel verewigten: Wenn Sie die 187 MByte große Datei Dialogue.omf mit einem HEX-Editor öffnen und nach den Wörtern »Sex« oder »Teens« suchen, bekommen Sie in der eigentlich kryptisch aussehenden Datei unzählige Links zu Erotik-Webseiten angezeigt. Eigentlich ein ziemlich dicker Hund, wenn man bedenkt, dass das Spiel für alle Altersstufen freigegeben ist. Verantwortlich für den Ausrutscher ist wohl ein frustrierter Entwickler, der sich unbemerkt von Microprose diesen Scherz erlaubt hat.
www.microprose.com

NO ONE LIVES FOREVER



Das neue Update funktioniert mit allen Sprachversionen und behebt Stabilitätsprobleme im Mehrspieler-Modus. Die aktuelle Version beinhaltet selbstverständlich alle Verbesserungen des ersten Teils, so dass Sie jetzt auch die deutsche Version updaten können.
www.ea.com

STAR TREK: ARMADA



Mit dem neuen Update fliegen die ultramodernen Föderationsschiffe endlich in die gewünschte Richtung und sollten sich dabei nicht mehr verhaken – generell besitzen nun alle Schiffe eine höhere Künstliche Intelligenz. Die Anzahl der Rechnerabstürze liegt nach der Installation des Patches deutlich niedriger. Besonders angenehm ist nun das Speichern und Laden von Spielständen. Zuvor verabschiedete sich dabei des öfteren das Programm. **(dk)**
www.activision.com

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

BUGREPORT EXTRA

DIABLO 2

DIE LEIDEN EINES HELDEN

»Oh nein, verflucht! Nicht schon wieder, kein Lag, bitte nicht jetzt!« ... und tot. Wieder mal. Lags und andere Ärgernisse erschweren noch immer das Monsterhordenmorden; Blizzard, bitte ändern!



Sehr ärgerlich: Des Heldes Leiche liegt am Boden, obwohl der Charakter quicklebendig ist, und dies geschah, kurz bevor Duriel besiegt gewesen wäre! Auch Zauberaktionen verliefen ausgesprochen seltsam ...

Als aufmerksamer PC-Player-Leser werden Sie inzwischen mitbekommen haben, dass zumindest zwei Redakteure sehr eifrig und begeistert »Diablo 2« spielen. Je länger Manfred und ich uns jedoch mit den Monstern prügeln, umso mehr Designmängel und seltsame Bugs gelangen ans Licht. Gerade weil die Monsterhatz aber ansonsten so fantastisch ist, regen solche Fehler unheimlich auf, denn man überlegt sich immer, wie schön es eigentlich sein könnte ...

Blizzard reicht zwar eifrig Patches nach, doch oft werden dabei wirklich unbedeutende Bugs behoben, die auch nur in seltenen Spezialfällen überhaupt auftreten. Wirkliche Ärgernisse werden jedoch leider nicht berücksichtigt. So bleibt auch nur die vage Hoffnung, dass der nachfolgend beschriebene Bug bitte, bitte nicht mehr auftreten wird:

Todesmutig hatte sich mein Held dem üblen Zwischengegner Duriel gestellt und diesem bereits 90 Prozent seiner Lebensenergie »entzogen«, als ein kleiner Moment der Unachtsamkeit ihn vom Leben zum virtuellen Tode beförderte. Dachte ich jedenfalls. Aber – Überraschung: Die Leiche des Helden lag zwar am Boden, mein Charakter stand jedoch überdies noch quicklebendig herum, wenn euch zu keiner Aktion mehr fähig.

»Widerlicher Riesenkäfer löst üblen Bug aus. Welch ein Ärger!«

Lediglich »Bone-Spear« war noch möglich, konnte eber keinerlei Schaden verursachen. Ganz abgesehen davon, dass der nach rechts abgefeuerte Necro-Spruch sofort auf eine unsichtbare Wand direkt neben dem Helden prallte und nech links zurückgeworfen wurde (siehe kleines Bild oben) ...

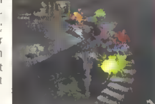
Ein »Save and Exit« war auch nicht möglich, es blieb nur ein Neustart des Rechners und die erneute langwierige Suche nach dem Endgegner (meine kurz zuvor erst gefundene ausgezeichnete Waffe war ich bei der →

ENGSTELLEN UND MONSTRÖSE DUMMHEIT

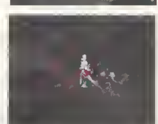
»Puh, das war eng ...« Im wahrsten Sinne des Wortes. Manche Engstellen sind fast schon vorprogrammierte Todesfallen (Wurmloch, Geheime Zuflucht, Leveltreppen im vierten Akt). Wenn nur Platz für ein Objekt ist, wird (wenn dort schon ein Monster ist) nicht mal eine Leiche im Gang abgelegt. Da kann es dann schon mal passieren, dass Ihre Leiche nicht angezeigt wird, weil kein Platz dafür da war ...

Besonders der Necromancer hat es schwer, da er nur sehr selten allein unterwegs ist. Zugegeben, man sollte von einem wiederbelebten Untoten Monster nicht allzu viel Intelligenz erwarten, aber ein wenig mehr wäre durchaus wünschenswert gewesen. So kommt der Held an Engpässen immer wieder in Bedrängnis oder wird anderweitig behindert.

Mancher beschwört seinen eigenen Untergang ...



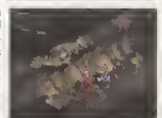
Die eigenen Geschöpfe blockieren die Treppe; zwei Monster nähern sich von vorn: Der Tod ist nahe und fast unumgänglich.



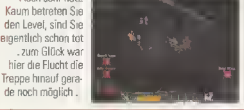
Das Skelett blockiert die Brücke. Ein Weiterkommen ist nur möglich, wenn Sie Ihr Skelett selbst zerstören. Na danke!



Eine kleine Reparatur bei Hratli und schnell wieder auf in den Kampf oder auch nicht! »Los, verschwindet, weg da!«



»Ach Leute, nun macht doch mal Platz!« Im Wurmloch wird das Vorankommen zu einem wahren Geduldsspiel! Ruhig bleiben!



Auch sehr nett: Kaum betreten Sie den Level, sind Sie eigentlich schon tot ... zum Glück war hier die Flucht die Treppe hinauf gerade noch möglich.

BUGREPORT EXTRA



(1) Ansgnsprechee seltsem: Die Weffe erhöht zwei Eignnschaften ued erzielt einen herrenden Prnis ...



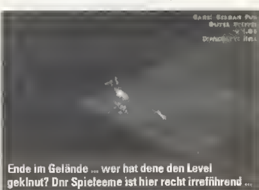
(2) ... dieser Begen hingngen nrhöht elle Amezonee-Skills um 2! Abnr das ist wehl nichts wert ... ?

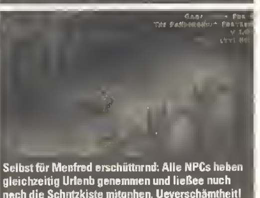
→ Aktion euch noch losgeworden ...). Immerhin hatte sich das Spiel aber wenigstens gemerkt, dass der Eingang zu Tal Rashas Grabkammer bereits im vorigen Spiel geöffnet worden war, so dass mir »nur« noch der Kampf gegen Duriel abermals bevorstand.

Battle.lag

Leider hat Blizzard es in all den vergangenen Monaten nicht geschafft, einen reibungslosen Spielbetrieb im Battle.net zu gewährleisten. Noch immer verhindern teils messive Lags den ungetrübten Spielgenuss – davon können insbesondere T-Online-Kunden ein Liedchen singen. Man mag kaum daran denken, wie übel das noch werden wird, wenn im Sommer durch das Add-on die Zahl der Spieler wieder stark zunehmen wird!
Natürlich stören die Lags nur dann, wenn man überhaupt ein geeignetes Spiel findet, was bei der kleinen, sich zu schnell erneuernden Auswahl-Liste alles andere als einfach ist. Hat man dann aber sein »Wunschspiel« entdeckt, erscheint vielleicht nur die lapidare Meldung: »Failed to join game«. Tja, mehr Glück beim nächsten Mal ...
Manchmal sind die Auswirkungen des Lags ja recht harmlos oder emüsant; viel ärgerlicher hingegen ist es, wenn der Rechner wegen der euftretenden Verzögerungen einfriert ... sobald Sie dann wieder ein Bild haben, stellen Sie fest, ... dass Sie leider tot am Boden liegen!
Vor den ersten Patches war das noch anders: Sobald der Server feststellte, dass die Verbindung problematisch wurde, fror er sämtliche Kampfaktionen der Monster und Helden ein, bis ein normaler Spielbetrieb wieder möglich war. Inzwischen jedoch können Sie schon fast davon ausgehen, sich bald tot am Boden wiederzufinden, sobald sich erste Lag-Anzeichen bemerkbar machen. Kleine Anekdote von Manfred: Er lief in einem Spiel herum, ohne Monster zu erblicken, eröffnete daraufhin ein neues Spiel ... und starrte verblüfft auf seine Heldenleiche! Schon seltsam, wenn einem nicht mal gesagt wird, dass man gestorben ist. Leider gewinnt man außerdem den Eindruck, dass die Lag-Probleme immer noch zunehmen, obwohl Abhilfe dringend nötig wäre.

»Der gefährlichste Dämon: 'Lag-Verzögerung, die Tödliche'.«


Ende im Gelände ... wer hat dene den Level geklnut? Dnr Spieleeme ist hier recht irreführend ...


Selbst für Menfred erschüttnrnd: Alle NPCs heben gleichzeitig Urlenb genemmen und ließee nuch nech die Schntzkiste mitgnhen. Ueverschämtheit!

Balancing?

Jeder, der sich bis zur Nightmare-Schwierigkeit durchgekämpft hat, reibt sich wohl mehrfach verwundert die Äuglein: Was gibt es da so zu kaufen? Eine Lederrüstung, AC 7? Das ist wahrlich einen Kauf wert, wo die eigene Rüstung ja auch nur den 30-fachen Rüstungsschutz hat ... ok, es soll herausfordernd sein ... aber das ist eher lachhaft. Die Angebote der Händler kann man getrost vergessen und auf das frustrierende Gambling sollten Sie sich nur einlassen, wenn Sie wirklich gar nicht mehr wissen, was Sie mit Ihrem Vermögen anfangen sollen. Wie aufregend war es hingegen noch im Vorgänger, wenn einem ein grandioses Item angeboten wurde, für das man aber erst einmal losziehen musste, um jede Menge Gold zu semmeln ...

Auch der Kampf gegen Dämonen verläuft oft unbefriedigend. Besonders in höheren Schwierigkeitsgraden riskiert man den Verlust zahlreicher Erfahrungspunkte und wird dafür (fast verhöhnend) mit einem fantastischen »Ring of Light, +2 to mana, required level 55« belohnt. Soll das etwa motivationsfördernd sein?

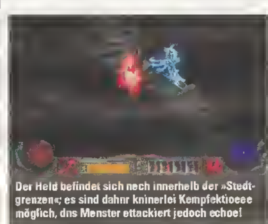
Weiterhin ziemlich unverständlich: Die völlig überteuerten Zepter, Knochen- und Zauberstäbe, die jeweils nur geringe Wirkung erzielen, dafür aber mehr kosten als eine hervorragende Rüstung oder ein wirklich nützliches Item ...

Wollten Sie schon mal ein Set zusammensuchen? He, regen Sie sich nicht auf, ich habe ja nur gefragt ...

Wo Sie all die Einzelteile denn überhaupt lagern sollten? Das weiß wohl nur Blizzard! Immerhin wird die Größe der Schatzkiste mit dem Add-on zumindest verdoppelt; bleibt die Frage, warum erst dann, und nicht einfach per Patch ... Ganz abgesehen davon sind die Sets insgesamt meist so schwach, dass der Spieler ohnehin längst über bessere Ausrüstung verfügt, bis er alle Teile zusammen hätte (immerhin soll auch das durch die Erweiterung verändert werden).

Barabarisch, aber dennoch gut!

Auch andere nette Eigenheiten von Diablo 2 sorgen für ungläubiges Kopfschütteln beim Spieler: Ein Barbar, der mit einem Schwert in jeder Hand stirbt, sammelt seine Leiche ein und – schwupps, eine der Waffen wandert ins Inventar. Dies ist besonders lustig, wenn als Standardattacke »Doubleswing« eingestellt ist... diese Kampftechnik ist ein wenig schwierig mit nur einem Schwert ... und prompt sind Sie wieder tot. Es kann doch nicht so schwer sein, dem Programm beizubringen, dass es bitte den exakten Zustand vor dem Ableben wiederherstellen soll! Ein weiteres Problem sind die Stadtgrenzen, bei denen die Monster Sie nach Belieben angreifen können. Sollten nun noch Mitspieler hinter Ihnen stehen, können Sie sich kaum gegen das Ableben wehren! Bei all den kleinen und großen Ärgernissen sollte man aber keinesfalls vergessen, dass Diablo 2 ein hervorragendes Spiel ist, das einen auch nach Monaten noch immer in seinen teuflischen Bann zieht. Noch schöner wäre es aber, wenn diese Negativpunkte eliminiert werden könnten; vielleicht klappt das ja zusammen mit dem Add-on?


Der Held befindet sich nech innerhelb der »Stedtgrenzen«; es sind dahnr kninerlei Kempfektioeee möglich, dns Menster ettackiert jedoch echoe!

Hallo Blizzard? Wäre das möglich? Die Fans (sowie Manfred und ich) bedanken sich im Voraus und zocken eifrig weiter, trotz der vielen kleinen Mängel; denn Spaß macht Dieblo 2 nun wirklich jede Menge! **(st)**


Heffentlich wird mit dem Add-oe elles bnsser. Wir freuee uns dereuf!

Unter uns

DONKEY KONG

Oft fragt sich der ahnungslose Spieler: Wie kommen bloß all die vielen Bugs in die Computerspiele? Durch intensive Recherche konnten wir jemanden ausfindig machen, der hierzu einige hochinteressante Antworten weiß. Seinen wahren Namen müssen wir natürlich geheim halten.



»Donkey Kong« alias Mr. Spielverderber.

Wie geht es Dir denn so?
Bestens, gerade habe ich einen dicken Scheck für mein neuestes Projekt erhalten. Mann, davon kann ich mir echt viel Eiskreme leisten.

Welches Spiel hast Du denn in letzter Zeit gespielt?
Hmm, eigentlich spiele ich nur ältere Titel, für die sind wenigstens schon alle Patches erschienen.

Hast Du eigentlich nie schlaflose Nächte wegen Deines Jobs?
Nun, eigentlich nicht. Ganz im Gegenteil, wenn es mich nicht gäbe, müsste ich erfunden werden! (Lacht herzlich) Ich sorge sozusagen für Stabilität im unsicheren Leben der Programmierer. Wenn ein Projekt fertig gestellt ist, fallen normalerweise alle Beteiligten in ein tiefes, schwarzes Loch. Mental und finanziell. Wenn man sich jahrelang mit einem Projekt beschäftigt und dann ist es plötzlich fertig, so bedeutet das einen starken Schock für alle Mitarbeiter – plötzlich ist der Lebensinhalt weg. Zudem weiß man nicht, wie es weitergehen wird, ob es Anschlussaufträge gibt, ob man die Kollegen jemals wiedersieht – und da kommen Typen wie ich ins Spiel.

»Ich bin kein Spielverderber!«

Du kommst gewissermaßen als Spielverderber ins Spiel ...
Ich bin Helfer, kein Spielverderber! Ganz im Ernst: Die meisten Spiele sind nach all den Jahren Entwicklungszeit perfekt und fehlerlos. Glaubt etwa jemand ernsthaft, heute würden zwanzig Leute oder mehr intensiv an einem Projekt arbeiten, und heraus käme ein bugverseuchter Titel? Die meisten Spiele sind doch letztlich so perfekt wie ein geschliffener Diamant, schließlich wurde jede Zeile des Codes mehrfach studiert und umgeschrieben. Zu perfekt! Aber das ist kein Problem, denn in kürzester Zeit spicke ich jedes Programm mit den heimtückischsten Bugs.

Verstehe, aber warum sabotieren die Programmierer dann nicht einfach selbst ihre Programme?
Zum einen haben Sie ein zu emotionales Verhältnis zu ihrem »Baby«, um mutwillig Schaden anzurichten. Zum anderen wollen Sie wirkliche Herausforderungen. Auch wenn man an einem Patch arbeitet, will man gefordert sein. Wie würden Sie sich denn fühlen, wenn Sie morgens zur Arbeit gingen und schon genau wüssten, wo sämtliche Fehler stecken. Sie müssten dann die Beseitigung künstlich in die Länge ziehen und in der Zwischenzeit Taschenbillard oder Tetris spielen. Schließlich ist die Arbeit an den Patches ja der einzige Grund, warum des Team noch weiter bestehen bleibt. Je besser ich meinen Job gemacht habe, desto mehr Patches sind nötig und desto länger beziehen die Programmierer ihr Gehalt.

Was war denn Deine größte Niederlage?
Ganz klar »Ultima 9«. Die Jungs um Richard Gerriott waren so nett, da wollte ich ihnen einen besonders großen Gefallen tun und habe gratis noch ein paar Extrabugs ins Programm geschleust. Leider waren es dann so viele, dass der Absatz stockte und der Hersteller die Arbeit an den Patches als unmögliche Aufgabe einfach einstellte. An dem Tag habe ich aus Verzweifelung zwei Familienpackungen Waldmeistereis verputzt.

Wann hat Dich zuletzt ein Computerspiel an den Rand des Wahnsinns getrieben?
Das ist erst ein Jahr her – es war »Daikatana«. Die Jungs wollten, dass ich dort ein paar Fehler einbaue, aber das war gar nicht so einfach. Es war einfach ein perfektes, ein göttliches Spiel. Jawohl: Wer je das echte Daikatana gesehen hat weiß, dass John Romero ein Gott ist. Leider ist Romero ein wenig abergläubisch – er glaubte eine Sicherheitskopie wäre ein schlechtes Omen. So kam es, wie es kommen musste: Das Hochhaus in Dallas, in dessen oberstem Stockwerk Ion Storm residiert, wurde vom Blitz getroffen und sämtliche Server zerstört. Romero hatte noch zwei Wochen bis zur Veröffentlichung, kaufte ein Sharewarespiel von einigen unbekannten moldawischen Programmierern, benannte die Hauptcharaktere um und schickte das Resultat an Eidos.

Der größte Moment in der Spiele-Geschichte?
Der Tag an dem Microsoft die Xbox ankündigte. Microsoft, das sind Profis – die verkaufen Ihre Patches gleich als neue Betriebssysteme, und keiner merkt es. Außerdem verscherbeln Sie ihre nur leicht verbesserte Anwendungssoftware alljährlich wieder neu an ihre Kunden, Hut ab! Wenn die Jungs so auch bei der Xbox arbeiten, dann gelingt ihnen der Coup des Jahrtausends. Bislang hat nur Electronic Arts mit Sportspielen diese Geldquelle entdeckt.

Jemals verhaftet worden?
Klar, in so einem kleinen mittelamerikanischen Land. Der Sohn des örtlichen Diktators hatte sich so über einen Bug in seinem Lieblingsspiel geärgert, dass er mich zur Fahndung ausschrieb. Keine Ahnung wie der Geheimdienst von meiner Arbeit erfahren hat, dabei war der Bug gar nicht von mir. **(tw)**

WER IST »DONKEY KONG«?

Eigentlich ist »Donkey Kong« eine bekannte Videospiel-Figur aus den frühen 80ern, die dem armen Klempner Mario ständig Fässer vor die Füße warf und so sein Fortkommen sabotierte. In unserem Interview ist es der Spitzname eines Mannes, der nach Fertigstellung eines Programmes professionell Bugs einbaut, um die Erstellung von Patches zu rechtfertigen und dadurch Arbeitsplätze zu sichern. Er sieht dieses Vorgehen auch als Kundendienst an, denn so würden sich die Spieler viel länger mit einem Titel beschäftigen, als wenn alles gleich funktioniert.

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(1)	BALDUR'S GATE 2	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
3	(3)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
4	(5)	FLUCHT VON MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS
5	(4)	NO ONE LIVES FOREVER	MONOLITH/ELECTRONIC ARTS
6	NEU	GIANTS CITIZEN KABUTO	PLANET MOON STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE
7	(8)	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
8	(12)	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
9	NEU	COLIN MCRAY RALLY 2	CODEMASTERS/CODEMASTERS
10	(6)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
11	(7)	C&C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
12	(15)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
13	(-)	ICEWIND DALE	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
14	(14)	SACRIFICE	SHINY ENTERTAINMENT/VIRGIN INTERACTIVE
15	(10)	HEAVY METAL F.A.K.K. 2	RITUAL ENTERTAINMENT/TAKE 2 INTERACTIVE
16	(9)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
17	NEU	GUNMAN CHRONICLES	REWOLF SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
18	(-)	PLANESCAPE: TORMENT	BLACK ISLE/INTERPLAY
19	NEU	EARTH 2150	TOPWARE INTERACTIVE
20	(-)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player
Erhebungszeitraum: Januar 2001

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	WER WIRD MILLIONÄR?	EIDOS INTERACTIVE
2	(3)	DER PATRIZIER 2	ASCARON/INFOGRAMES
3	(11)	COSSACKS EUROPEAN WARS	GSC GAME WORLD/CDV
4	(5)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
5	(2)	RTL SKISPRINGEN 2001	THQ/RTL ENTERTAINMENT
6	NEU	AMERICA - NO PEACE BEYOUND THE LINE	RELATED DESIGNS/DATA BECKER
7	NEU	ONI	BUNGIE SOFTWARE/TAKE 2 INTERACTIVE
8	(9)	C&C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
9	(10)	NO ONE LIVES FOREVER	MONOLITH/ELECTRONIC ARTS
10	(13)	FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
11	(-)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
12	NEU	PROJEKT I.G.I.	INNERLOOP STUDIOS/EIDOS INTERACTIVE
13	(15)	COLIN MCRAY RALLY 2.0	CODEMASTERS
14	(6)	GIANTS	PLANET MOON STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE
15	(14)	BALDUR'S GATE 2	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
16	(18)	HITMAN: CODENAME 47	IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
17	(-)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
18	(19)	TONY HAWK'S PRO SKATING 2	NEVERSOFT/ACTIVISION
19	(-)	ROLLERCOASTER TYCOON	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
20	(20)	AOE 2: THE CONQUERORS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum:
01.02.-06.02.2001
(Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	(3)	THE SIMS: LIVIN' LARGE	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
3	(2)	ROLLERCOASTER TYCOON	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
4	(8)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
5	(4)	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
6	(5)	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
7	(6)	ROLLERCOASTER TYCOON	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
8	(9)	SIM THEME PARK	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
9	(6)	WHO WANT'S TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION	DISNEY INTERACTIVE
10	(10)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

Quelle: PC Data,
Erhebungszeitraum: Februar 2001

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(3)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	DISNEY INTERACTIVE
2	NEU	DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR	NOVALOGIC
3	(4)	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01	SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
4	(1)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
5	NEU	MECH WARRIOR 4	ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT
6	(-)	THE SIMS: LIVIN' IT UP	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
7	(10)	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
8	(8)	COLIN MCRAY RALLY 2.0	CODEMASTERS
9	(-)	HALF-LIFE: GENERATION	CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE
10	(-)	SIM THEME PARK	MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Quelle: CTW,
Erhebungszeitraum: Februar 2001

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER

Der Preis diesmal von CDV:

5X COSSACKS EUROPEAN WARS

Gewinner:

Christian Haßlbauer, Regensburg
Steffen King, Lauterbach
Matthias Majewski, Wust
Anke Reith, Rosenfeld
Christian Weidenbacher, Donnersdorf

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück

NACHSPIEL



Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.



KURZBESCHREIBUNG

Während Janeway noch nach einer Entscheidung ringt, haben Sie, Fähnrich Munro, Ihre Wahl bereits getroffen: losbellern. In diesem Star-Trek-Shooter wird mehr geschossen als in 50 Folgen der Fernsehserie. Dennoch kommt viel Serien-Flair auf. Sie treffen auf bekannte Feinde wie Borg, Klingonen oder andere Vorbildschurken und unterhalten sich zwischen den Einsätzen mit alten Bekannten. Erwerben Sie eine neue Waffe, dürfen Sie mit ihr im Holodeck trainieren. Die hervorragende Quake-3-Engine dient als Gerüst, sie wurde allerdings modifiziert und ist etwas düsterer als noch im Lehnsherrn.

TESTER-MEINUNG

GOLD PLAYER PC PLAYER

Damian spricht vermutlich vielen Fans aus der Seele: Endlich passiert mal was auf der Voyager. Action und Spannung sind keine Fremdwörter mehr, Janeway und Tuvok erteilen ihm sogar direkte Befehle. Das Herumschleichen auf Borgkuben oder die Reparatur eines Warpkernbruchs gehört zu den bisherigen Höhepunkten seiner Testerkarriere.
Auch Roland hatte seine rosigste Brille auf. An Kritikpunkten fielen ihm nur die langen Ladezeiten und gelegentlich verzerrte Animationen ein. Ob es daran liegt, dass er ein großer Star-Trek-Fan ist? Allerdings kam auch Roland die Sache etwas endlich vor. Aber egal: Für ihn ist »Elite Force« schlichtweg fernsehreif.

Chart-Erfolge

Viel besser hätte der Einstand kaum sein können. Das starke Abbröckeln nach zwei Monaten ist bei einem Actiontitel leider normal.

September 2000	Platz	2
Oktober 2000	Platz	4
November 2000	Platz	11
Dezember 2000	Platz	27
Januar 2001	Nicht unter den ersten 30	

Leser-Charts

Selbst nach einem halben Jahr ist Elite Force in der Gunst unserer Leser noch weit oben. Toptitel-typisch.

September 2000	Platz	5
Oktober 2000	Platz	5
November 2000	Platz	8
Dezember 2000	Platz	13
Weihnachten 2001	Platz	8
Januar 2001	Platz	7

HÄNDLER

Borgs können kein Englisch, kein Deutsch und noch nicht mal klingonisch. Ist ihnen aber auch egal.

Bei Elite Force hatte Tom Maier vom Spielefachgeschäft **PC Fun** keinen Grund, den bayrischen Grantler hervorzukehren: Er hatte von Anfang an ein gutes Feeling. Schließlich sei es ein intelligenter 3D-Shooter mit guter Grafik und einem dicken Star-Trek-Bonus. Fast alle Kunden waren zufrieden, bemängelten aber ebenso übereinstimmend den geringen Umfang. Dadurch kam aber keine richtige Missstimmung auf, zudem das Spiel auch keine nennenswerten Bugs enthält.

Für einen schlechten Witz hält Maier jedoch die »Special Edition«, auf die Wilding doch so stolz ist. In den schäbigen Pepp-Würfels hätte man lediglich das normale Spiel, einen Ansteck-Pin sowie einen Comic geknallt und dafür dann gleich 30 Mark mehr verlangt. Das Ganze schlackerte im nur zu einem Viertel gefüllten Raum umher, und vermittelte eher ein windiges, denn ein spezielles Feeling. Maier meint: Wenn schon Special Edition, dann richtig.

HERSTELLER: ACTIVISION

PR-Direktor Markus Wilding, unser alter und ganz spezieller Freund, kam aus dem Lächeln kaum noch raus. Mit Elite Force hat Activision vor kurzem die Marke von 100 000 Stück erreicht. Wilding fielen für diesen Verkaufserfolg gleich mehrere Gründe ein: Elite Force war der erste Nicht-id-Shooter, der die Quake-3-Engine verwendete und hätte auf Grund der Seriensprecher eine besondere Atmosphäre besessen. Zudem ist das Star-Trek-Potenzial in Deutschland ungewöhnlich groß, Elite Force hat sich hier zu Lande sogar besser verkauft als in den USA.
Wilding gibt gerne zu, dass Elite Force nicht allzu umfangreich ist, aber er vertritt lieber ein kurzes und dafür spannendes Spiel als einen monumentalen Langeweiler. Außerdem sei da ja noch der Multiplayer-Modus. Stolz ist er auf den gigantischen Borg-Kubus, in dem die Sonderedition verkauft wurde, alle angefertigten 4000 Exemplare sind ausverkauft. Darbenden Fans überbringt er frohe Botschaft. Ein offizielles Add-on, an dem schon länger intensiv gearbeitet wird, erscheint in circa einem halben Jahr.

LESER

Die Resonanz war fast einstimmig: Ein tolles Spiel, aber zu kurz. **Dennis Schneider** aus Hafenlohr schrieb uns: »Der doppelte Umfang wäre besser gewesen. Aber der Multiplayer-Modus ist absolut genial geworden. Mit ein paar zusätzlichen Maps aus dem Internet bereitete er einen höllischen Spaß.« **Ralf Bieller** (Wiesental) äußerte sich ähnlich: »Mich hat seit Half-Life kein Solo-Shooter so gefesselt wie Elite Force ... und ich hab alle gezockt. Auf meiner Alltime-Hitliste: Platz 4 hinter HL, Unreal und Jedi Knight.« **Michael Schilchegger** aus Salzburg stellte fest: »Die Authentizität ist beeindruckend, ich fühlte mich sofort zuhause.«

Mogelpackung oder wertvolles Sammlerobjekt? An der Special Edition von STV: Elite Force scheiden sich die Geister.

Es gab aber auch Kritik. So mokierte sich **Franz Baumann** aus (Landshut) über den Mehrspieler-Modus: »Das Spiel ist einfach zu unausgeglichen. Es bildeten sich sehr viele Clans, die aber bald wieder verschwanden.« Und **Udo Flaskamp** (E-Mail) störte sich vor allem an der Gegnerintelligenz: »Die tauchten wie die Lemminge auf und stürzten auf einen ein, nicht sehr originell. Das Spieledesign hatte viele nette Aspekte, die aber nicht richtig ausgereizt wurden. Ein bisschen schleichen, etwas knobeln, ein bisschen klettern ... Da war ich im Vorfeld von »Deus Ex« doch recht verwöhnt.« **(uh)**

WERTUNG

HERSTELLER: Raven Software/Activision
GENRE: Action
Test in Ausgabe: 10/2000
www.ravensoft.com/eliteforce



OPERATION FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS

Gigantische Spielfelder, kombinierter Einsatz von Fußtruppen, Panzern und Helikoptern – Bohemia Interactive hat sich viel vorgenommen. Und es könnte funktionieren!



Mit dem Lkw geht's ins von Russen besetzte Einsatzgebiet.

Stellen Sie sich vor, es ist das Jahr 1985. Gorbatschow versucht zwar, sich dem Westen anzunähern, hat aber massive Probleme in den eigenen Reihen. Ein General namens Guba versucht den Militärputsch; der Dritte Weltkrieg droht!

Als Kämpfer im Krisengebiet, das eine Inselgruppe umfasst, versuchen Sie Ihr Möglichstes, um den Vormarsch der sowjetischen Truppen aufzuhalten. Hier geht es also nicht um eine superprofessionelle Spezialeinheit, um einsame Krieger hinter feindlichen Linien oder Terroristenbekämpfung – Sie verkörpern einen einfachen, gemeinen Soldaten.

Was ist daran so Besonders?

Nun, die Grafik sieht vielleicht nicht sooo überragend aus – aber dafür wirkt alles sehr echt, Dörfer bestehen auch aus richtig vielen Häusern, dazwischen liegt kein kilometerweise flaches Feld, sondern Hecken, Bäume und Sträucher. Die eignen sich sehr gut als Deckung – natürlich ebenfalls für die Gegner, die Sie recht schwer erkennen können. Alles ist sehr organisch gehalten, anders als in »Project IGI«, bei dem einsame Lager verloren in einer weiten Ebene herumstanden.

Eine große Rolle spielt bei »Operation Flashpoint« das akustische Element, denn einen gegnerischen Panzer hören Sie in jedem Fall, auch wenn er vielleicht noch nicht zu sehen ist – und als Infanterist wollen Sie ohne entsprechende Waffe nicht unbedingt von einem Kettenfahrzeug aufgespürt werden. Fußtruppen haben deshalb einen Haufen unterschiedliche Gerätschaften dabei. Vom ordinären Sturmgewehr über Panzerfäuste und MGs bis hin zu Stinger-Raketen steht Ihnen alles frei. Kommandieren Sie einen Zug Soldaten, sollten Sie darauf achten, einen MG-Schützen dabei zu haben, der Deckungsfeuer liefern kann. Panzerbrechende Raketen sind ebenfalls selten verkehrt, ein Sanitäter könnte sich auch als nützlich erweisen. Aber muss man denn immer zu Fuß herumlaufen?

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Bohemia Interactive Studios
- **Vertrieb:** Codemasters
- **Genre:** Strategie-Action
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.codemasters.de, www.bistudios.com, www.flashpoint1985.com
- **Besonderheiten:** Sehr großes Spielareal ■ »Organische« Umgebung ■ 30 Missionen umfassende Kampagne ■ 10 bis 15 zusätzliche Solo-Einsätze ■ Kommando über bis zu 12 Soldaten ■ Über 30 Sorten Infanteristen ■ Über 20 steuerbare Fahrzeuge



Kombinierter Angriff aus Fußtruppen und Schützenpanzern: All dies ist in Operation Flashpoint möglich.



Hubschreuber dienen zur Unterstützung der Feuerkraft ...

... und nls Transportmittel für Spezieleinheiten.



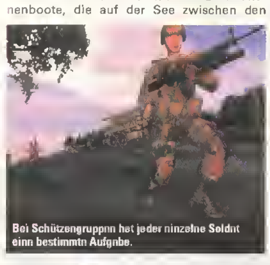
Der klessischn sowjntische Schrecken dnr Lüfte: Eine Steffel voll bewaffneter Hind-Hnlikopter.

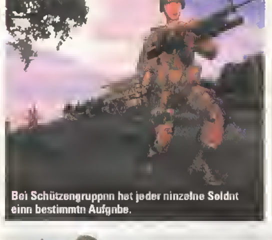
Kombinierte Einsätze

Über 20 Fahrzeuge dürfen Sie selbst steuern, darunter Lkws, Jeeps, Tanks, Flugabwehr-Panzer und Mannschaftstransporter. Einige Autos eignen sich zudem als günstige Mitfahrgelegenheit, wobei Sie nun Ihre Truppen selbst ins Krisengebiet bringen können – auch nicht uninteressant für Multiplayer-Gefechte.

Soger abheben können Sie und zwer mit mehreren unterschiedlichen Helikoptern. Alle sind bewaffnet und liefern Feuerunterstützung von oben, wobei sich besonders die AH-1 »Cobra« hervortut. Die UH-60 »Blackhawk« ist ebenso vertreten wie der Mi-24 »Hind«, beides schwere Sturmhubschrauber. Neben formidabler Feuerkraft nehmen diese zwei Drehflügler zusätzlich Soldaten mit – hochinteressant!

Auf beiden Seiten finden sich zudem Kanonenboote, die auf der See zwischen den Inseln für Zündstoff sorgen. Die Steuerung bei Fahrzeugen wie Fluggeräten ist im Moment zwar noch etwas schwammig, doch werten wir für ein abschließendes Urteil auf die im April kommende Testversion.





Bei Schützengruppnn het jeder ninzelne Soldnt einn bestimmtn Aufgnbe.

»Alles wirkt sehr echt.«

Zehn kleine Negerlein ...

In unserer Preview-Version funktionierte der Mehrspieler-Modus zwar noch nicht, trotzdem kündigt Bohemia spannende Features an. Jedes beliebige Zug-Mitglied lässt sich durch KI-Soldaten ersetzen, wobei einer vielleicht als Hubschrauberpilot egiert, während andere am Boden Angriffe zu Fuß oder mit M1-Panzer vortragen – und das auf beiden Seiten!

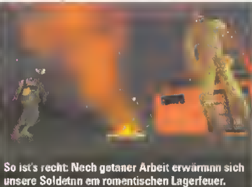
Sehr bemerkenswert fanden wir bei einnem ersten Probespiel euch das Konzept, mit Schützenpanzern und Helikoptern Männer durch die Gegend zu karren – dadurch werden ganz neue taktische Möglichkeiten eröffnet, die schon lenge für »Teem Fortress 2« von Sierra versprochen wurden oder auch für Novelogics »Maximum Overkill«. Wobei letzteres schon lange eingestellt wurde.

Was steckt sonst noch drin?

Neben einer Kampagne mit rund 30 Missionen wollen die Designer zehn bis 15 zusätzliche Aufträge einbauen, außerdem wird Ihnen in einem Tutorial der Umgang mit Gewehr, Autos, Kettenrasslern und Flugzeugen beigebracht. In punkto Multiplayer rechnen wir mit ähnlich vielen Einsätzen, in jedem Fall wird ein Missions-Editor mitgeliefert. Damit lassen sich alle Sorten Konflikte vorgeben.



Kein gelunge nnr Einsatz ohne vorhnri ges Training



So ist's recht: Nech getaner Arbeit erwärmnn sich unsere Soldetnn em romentischen Lagerfeuer.

Vorgerenderte Zwischensequenzen soll es nicht geben, stattdessen werden Briefings und Story mit Hilfe der Spiel-Engine fortgeführt. So erleben Sie, wie der Kampf der NATO-Truppen gegen den abtrünnigen General Guba weitergeht. Wir warten jedenfalls voller Spannung auf die endgültige Testversion, die neue Akzente im Taktik-Shooter-Bereich setzen könnte. **(mash)**



Din Entwickler bni dnr Rnchnrche: hinr muss ein Penznr vom Typ T-55 drnn glnuben

PROJECT EDEN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Core Design/Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Internet:** www.projectedengame.com
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Besonderheiten:** Neue 3D-Grafik-Engine ■ Steuerung von vier Spezialisten ■ Team-orientierte Puzzles ■ Hilfsroboter, Kameras und Geschütze kontrollieren

Einsame Helden sind out, auch die Tomb-Raider-Schöpfer setzen in ihrem neuen Werk auf Gruppendynamik. Sie steuern vier Spezialisten durch eine düstere SF-Spielwelt.

Warum ging es nach dem zweiten Teil der »Tomb Raidar«-Serie langsam mit der Qualität bergab? Vielleicht lag es ja daran, dass Lares Väter mit den späteren Folgen nicht mehr viel zu tun hatten. Des ursprüngliche Tomb-Reider-Team bastelt bereits seit drei Jehren en einem SF-Spiel mit brandneuer 3D-Engine.

Das Spielprinzip von »Project Eden« zu kategorisieren fällt nicht ganz leicht, wie Core-Boss Adrian Smith einräumt: »Action-Adventure-Strategie-Shooter mit Plattform-Elementen? Für mich ist es schlicht und einfach ein Puzzlespiel«, erklärt er zu Beginn der Demonstration grinsend. Denn bei aller Liebe zu ansehnlichen Schießereien ist Project Eden kein reiner 3D-Ballermann, viele Problemchen erfordern die überlegte Aufteilung der vier Spielfiguren.

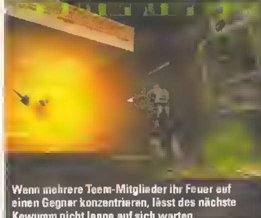
Die phantastischen Vier

Großbrüstige Archäologinnen het das Programm nicht zu bieten, dafür aber vier futuristische Spezialisten. Teamchef Carter, Ingenieur Andre, Hackerin Minoko und Cyborg-Kämpferin Amber sind Elite-Ordnungshüter der Organisation UPA (eine Art Wach- und Schließgesellschaft fürs 22. Jahrhundert). Das Quartett rückt aus, um eine defekte Lebensmittelfabrik zu untersuchen, in der entsandte Techniker spurlos verschwinden. Der harmlos enmutende Auftrag ist der Anfang einer schaurigen Enthüllung, die Sie elf Kapitel lang beschäftigen wird.

Per Tastendruck wechseln Sie beliebig zwischen den Mitgliedern des Quartetts. Die drei anderen Charaktere werden inzwischen vom Computer gesteuert. Da heben nicht nur die Mitglieder des Bundes anonymer »Daikatana«-Geschädigter skeptisch eine Augenbraue. Adrian Smith betont, dass dieser Aspekt mit der gebührenden Anstrengung programmiert wird: »Die Charaktere haben viel Intelligenz, die Du nicht direkt kontrollierst«. Angestrebt wird clevere Eigeninitiative, vom Computer kontrollierte Helden sollen je nach Lebensenergie-Level anders reagieren. Adrians Beispiel: »Ein verletzter Cherekter verhält sich defensiver, sucht Deckung und bittet andere Team-Mitglieder um Hilfe«. Der Spieler soll sich nicht mit Team-Mikromanagement abplagen und kann nur zwei Kommandos erteilen. Mit »Stay« parken Sie einen Kollegen an einer bestimmten Position, während »Follow me« Geleitschutz anfordert.

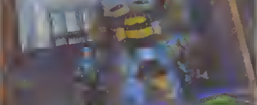
Ballerei mit Rückendeckung

Die Mitstreiter sind nicht nur als Verstärkung bei Schießereien hochwillkommen. Ohne überlegte Aufteilung des Personals lassen



Wenn mehrere Team-Mitglieder ihr Feuer auf einen Gegner konzentrieren, lässt das nächste Kawumm nicht lange auf sich warten.

sich die kleinen und größeren Rätsel nicht knacken, die im Spielverlauf warten. Einfaches Beispiel aus einem frühen Level: Carter will einen neuen Abschnitt erkunden, doch aus einem defekten Rohr dringt Giftgas. Der dazugehörige Ausschalter befindet sich hinter der tödlichen Wolke. In dieser Situation wechseln wir auf Amber, die in ihrer Eigenschaft als Cyborg keine Probleme mit den Atemwegen hat. In einer anderen Szene muss sich unsere Computer-Expertin Minoko in ein Terminal einhacken, um ein Schott zu öffnen. Dabei wird sie unter Beschuss genommen, doch der mitgelaufene Andre beschäftigt die Wachen, während Minoko den Zugangscode knackt.

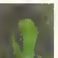


Teamchef Carter wirft einen strengen Blick auf seine drei Mitstreiter und nutzt eine Kampfpause, um etwas Energie bei Cyborg Amber zu zapfen.

DIE SPEZIALISTEN



CARTER
Der grummelige Teamchef erhält per Funk neue Missionsziele mitgeteilt und versteht sich im Umgang mit Sicherheitssystemen.



MINOKO
Die für Kämpfe weniger geeignete Technikerin hackt sich in Computersysteme, um Schotte zu öffnen oder Kameras zu bedienen.



ANDRE
Selbst ist der Mann: Der Ingenieur hat im Werkunterricht aufgepasst und repariert so ziemlich alles, was ihm in die Finger kommt.



AMBER
Menschliche Überreste in einer Roboter-Hülle ergeben eine höchst robuste Cyborg-Kämpferin, die schwere Waffen schätzt.

Waffen und Roboter basteln

Mit Lebensenergie, dem beliebten Wohlbefindens-Gradmesser unzähliger Computerspiele, lässt sich in Project Eden viel Schabernack anstellen. Sie können nicht nur Energie zwischen den Charakteren transferieren, sondern auch überschüssige Kräfte zur Erzeugung von Spezial-Gegenständen einsetzen. Die Wunderwelt der Formenergie-Verarbeitung erlaubt die Produktion nützlicher Tools wie Mine, Selbstschussanlage, schwebende Spionage-Kamera oder Scout-Roboter. Alle erzeugten Objekte dürfen Sie direkt steuern, was vor allem beim Robo-Flitzer Spaß macht. Mit der Dynamik eines ferngesteuerten Spielzeugautos brettert man mit dem Kleinen durch schmale Passagen, um zum Beispiel einen ansonsten unerreichbaren Schalter zu betätigen.

»Die Charaktere haben viel Intelligenz, die Du nicht direkt kontrollierst.«

Meistens werden Gebäude erforscht, doch hier schnappen wir etwas frische Luft unterm roten »Die Zukunft sieht ganz schön ungesund aus«-Himmel.

Sie sind von Spielbeginn an mit allen Charakteren unterwegs. Die vier Helden teilen sich ein Inventar, aber nicht jede Person kann jede Waffe benutzen. Hier gibt es neben den üblichen Blastern witzige Wummen wie die Mind-Probe-Kanone, mit der Sie den anvisierten Gegner einige Sekunden lang steuern dürfen. Die meisten Schießeisen haben mehrere Feuer-Modi, die im Inventarmenü festgelegt werden.

Die Engine der Zukunft

Mit der in die Jahre gekommenen Tomb-Raider-Technik hat Project Eden nichts mehr zu tun. Die eigens für dieses Spiel entwickelte 3D-Engine bringt Mutantenmonster und düsteren Schmuddel-Charme des futuristisch-industriellen Szenarios mit den Segnungen zeitgenössischer Grafikkarten-Technologie rüber. Sie spielen wahlweise im klassischen 3D-Shooter-Look oder blicken von hinten auf Ihre Figur. Wenn Sie die Ego-Ansicht bevorzugen, wird Ihre Spielfigur dadurch nicht »körperlos« wie bei vielen anderen Actionspielen: Wenn man nach unten blickt, starrt man ergriffen auf seine eigenen Beine.

Das muntere Treiben im Team lädt zu einem kooperativen Multiplayer-Modus ein. Bis zu vier Spieler können die ganze Handlung gemeinsam durchspielen, verwaiste Positionen übernimmt der Computer. Das Eden-Project wird in einigen Monaten zur Enträtselung freigegeben, denn der Erscheinungstermin wurde dem Feintuning zuliebe kurzfristig auf Sommer 2001 geschoben. **(hl)**

Bei Ego-Ansicht läuft uns ein Mutant mit ernsthaften Hautproblemen vor die Energie-Flinte. Der Radarschirm rechts unten verrät, wo sich Freund und Feind tummeln.



In diesem Menü wechseln Sie die Waffe, ändern den Feuer-Modus und fordern andere Charaktere auf, sich an Ihre Fersen zu heften.

ROBIN HOOD – DEFENDER OF THE CROWN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Cinemaware
- **Genre:** Action-Strategie
- **Termin:** Ende 2001
- **Internet:** www.cinemaware.com

- **Besonderheiten:** Remake des legendären Amiga-Klassikers ■ Setzt stark auf Optik und Story ■ Einfaches Handling ■ Mix aus taktischen Elementen und Action-Einlagen ■ Erscheint auch für die Xbox

Phönix aus der Asche: Gegen Ende des Jahres wird eines der legendärsten Computer-Spiele aller Zeiten wieder belebt. Ein Blick hinter die Kulissen des Mega-Remakes.

Es war im Jahr 1986, als ein Ruck durch die Gaming-Szene ging. Amiga hieß das Zauberwort. Commodores so fortschrittlicher Spiele-Computer lieferte das Vehikel und das junge Unternehmen Cinemaware den Brennstoff für ein völlig neues Spiele-Erlebnis: »Defender of the Crown« vereinte packende Handlung, bahnbrechende Präsentation, mitreißende Filmszenen und stimmungsvolle Soundtracks in bislang nicht gekannter Qualität.

Ein interaktives Kino-Erlebnis, der »Spiel-Film« im wortwörtlichen Sinne war geboren. Doch so wie der Stern von Cinemaware mit dem Amiga aufging, verglühte er 1991 auch mit ihm. Dazwischen liegen Evergreens wie »Wings«, »Lords of the Rising Sun«, »Three Stooges« oder »It came from the Desert«. Alles Titel, die zu den Top-100 der besten Amiga-Spiele zählen.

So wie eben auch Cinemawares Ur-Game schlechthin: Defender of the Crown. Seinerzeit freilich noch ohne Robin Hood im Titel. Denn zwar schrieb die Handlung ebenfalls das ausgehende 12. Jahrhundert als Zeitpunkt und England als Schauplatz vor, doch im Zentrum des Interesses lag der Clinch zwischen Sachsenfürsten und Normannen. Diesmal also soll der Held in Strumpfhosen gemeinsam mit seinen Vasallen aus dem Sherwood Forest den tyrannischen Prinz John Einhalt gebieten, die zerstrittenen Fürsten Britanniens an einen Tisch zwingen und König Richard Löwenherz aus der Gefangenschaft befreien.

Das Bogenschießen existiert bisher nur als Skizze.

Eine große Aufgabe: Als Robins Lenker und Denker wird der Spieler in einem Mix aus Action, Strategie und Abenteuer viel taktisches und diplomatisches Geschick unter Beweis stellen müssen, dazu eine ordentlich Portion Reaktionsfähigkeit. Den Ausgangspunkt und die Schaltzentrale für alles Weitere bildet eine zunächst hübsch bunt gefleckte Landkarte. Sie vermittelt den notwendigen Überblick über das zunächst noch so zersplitterte Empire. Doch sobald sich was tut im Inselreich, wird das per Popup-Fenster kund getan.

Dieser Bogenschütze hört auf den Namen Robin Hood.



Cinemaware hält nicht viel von Emanzipation: Der Turniersieger kriegt die Prinzessin.

Déjà vu?

Nun denn, so lasset das Spiel beginnen: Zunächst gehen Robin und seine Gesellen von ihrem Basislager im Sherwood Forest aus ihrer Bestimmung als Diebe und Wegelagerer nach. Sobald etwa die Botschaft von einem heranreitenden Kurier oder einem Rohstoff-Transport eintrifft, stellt sich die Schicksalsfrage: passieren lassen oder Güter rauben? Letzteres hätte eine Actionsequenz zur Folge und im Fall des Scheiterns womöglich Kerker. Im Erfolgsfall freilich kann das Beutegut unter dem Volk verteilt werden, was wiederum steigende Sympathiewerte und die



Macht kaputt, was euch kaputt macht: Mit dem schmucken Katapult legen Sie auch die stärkste feindliche Festung in Schutt und Asche.

Die Übersichtskarte als Schaltzentrale: Von dieser Landkarte aus lässt sich ganz Britannien überblicken und anklicken.

Unterstützung der Leute zur Folge hätte. Prima, wenn beispielsweise Ressourcen zur Rekrutierung weiterer Vasallen investiert werden sollen.

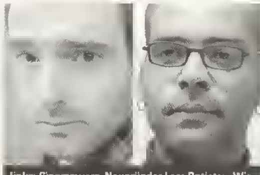
Geht es nach Projektleiter Morgan Gray, werden sich Spielverlauf und Handlung von mal zu mal anders entwickeln. Vor allem ab dem Zeitpunkt, da Prinz John besiegt ist und es darum geht, die Ländereien feindlicher Fürsten zu erobern und das Königreich zu vereinigen. Was beispielsweise tun, wenn die Normannen Prinzessin Edeltraud verschleppen? Truppen leihen, die Festung des Kidnappers plätten und so den Vater der Lady zum Verbündeten machen? Oder Hilfe unterlassen und besser den mächtigen Intriganten milde stimmen?

Im Konfliktfall wird der Sturm auf die Bastille ähnlich wie anno Amiga am Strategiescreen vorbereitet. Wie viele Fußsoldaten, Bogenschützen und Ritter gibt das Budget her, bleiben Mittel für Rammböcke und Katapulte? Die eigentliche Tat wird dann als hübsche Actionsequenz ausgeführt: Das Ziel im Hintergrund vor Augen, wird im Bildvordergrund ein Katapult beladen und justiert, auf das die lodernde Teerkugel mitten ins Schwarze treffe. Die eingeflochtenen Geschicklichkeitstests waren ja schon 1986 das Salz in der Suppe: Unvergessen das spannende Fechtduell im Burghof, von flackernden Fackeln in stimmungsvolles Licht getaucht.

Zünftige Actionszenen

Oder das atemberaubende 3D-Lanzenstechen, wo sich die nervöse Speerspitze nur allzu leicht am Schild des heranreitenden Kontrahenten vorbei dirigieren ließ. Ein Paradestück von einem Geschicklichkeitstest war das Bogenschießen: Erst verkünden Posaunen das große Halali, dann ist der Held zu sehen, die Sehne seines Bogens gespannt. Klein daneben als Bild-im-Bild der Zoom auf die Zielscheibe, mit einem zitternden Cursor als Kimme davor, nur mit Geduld in den Griff zu kriegen. Gleichzeitig war Eile geboten, denn binnen weniger Sekunden würde der Pfeil davon schnellen.

Schon vor knapp 15 Jahren wurde freilich kritisiert, dass die Actionszenen nett zu betrachten und für eine Weile unterhaltsam zu spielen seien, es dem Spiel aber an Tiefgang und taktischer Finesse fehle. Soll's diesmal etwas weniger seicht werden, Herr Projektleiter? »Wir bauen das strategische Element aus, aber unüberschaubar soll das Ganze nicht werden«, weiß Morgan Gray zu berichten. Der Spieler wird Einkommen, Ressourcen und Truppen bis zu einem gewissen Grad managen. Um die Streitmacht spezifisch zu stärken, lassen sich beispielsweise Katapult-Spezialisten heranzüchten.



links: Cinemaware-Neugründer Lars Batista: »Wir wollen den alten Geist wieder beleben!« rechts: Projektleiter Morgan Gray: »Wir sind Geschichtenerzähler!«

Den eigentlichen Schwerpunkt aber sieht Morgan Gray woanders: »Wir sind Geschichtenerzähler«. Eine nichtlineare Story mit interessanten Figuren, zahlreichen Nebenplots und verschiedenen Final-Szenarien soll die Motivation auf Kurs halten. »Wir wollen, dass der Spieler sein Ziel auf verschiedenen Wegen erreichen kann. Mit unterschiedlichen Ergebnissen, so dass er es öfters probiert«, definiert Morgan seine Vision von einem neuen Defender of the Crown, das nicht nach einem verblüfften Blick auf die Grafik und einem Probezock der Actionszenen wieder zur Seite gelegt wird. Damit das mittelalterliche Szenario voll zur Entfaltung kommt, melden sich außerdem Freunde, Feinde und die Geliebte zu Wort. Schließlich sind Dialoge »eines der bevorzugten Mittel eines Geschichtenerzählers«, wie Morgan Gray weiß.

Probespiel gefällig?

Nahtlos werden solche Szenen über den einheitlichen Look mit den Action- und Strategieteilen sowie den Filmen verknüpft. Kein optischer Bruch zwischen 3D-Gameplay und Rendervideo darf den stimmigen Gesamteindruck stören. Dazu setzt Cinemaware auf eine selbstgebastelte 3D-Engine. Und die Polygonmodelle können sich schon sehen lassen. Robin Hood vor allem, mit markanten Gesichtszügen und zeitgenössischem Leinen, das schick im Wind weht. Auch die ersten Bilder des Reitturniers machen Lust auf mehr.

Wer jetzt freilich den Drang verspürt, sich die Wartezeit mit der schicken Ur-Version zu vertreiben, der schlittert auf der Cinemaware-Homepage knapp am Ziel vorbei. Dort, wo der Hersteller emulatortaugliche Disk-Images der Amiga-Version ankündigt, sind momentan leider nur inaktive Links installiert. Kein Grund, sich in die rechtliche Grauzone von Emulator-Sites zu begeben: Ein Browser mit Shockwave-Plugin und ein Besuch auf der Cinemaware-Site reichen, um bei zwei winzigen Online-Games ein Sträußchen auszufechten oder eine Burg zu zertrümmern. Und das schon knapp ein Jahr, bevor das Remake im Handel steht. **(Richard Löwenstein/Derek dela Fuente/md)**



Schwer gepanzerte Ritter treten im Turnier an.

SUDDEN STRIKE FOREVER

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** CDV/Fireglow
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.suddenstrike-forever.de

■ **Besonderheiten:** 4 Kampagnen mit je 3 Missionen ■ Soloszenarien ■ 10 Mehrspielerkarten ■ Über 30 neue Einheiten ■ Karten- und Missionseditor ■ Neue Landschaftstypen Herbst und Wüste ■ Verbessertes Wegfindesystem ■ Offiziere mit Spezialeigenschaften

Kein erfolgreiches Spiel kommt heutzutage ohne Zusatz-CD aus. Das bombastische Weltkriegs-Gemetzel von CDV/Fireglow macht da natürlich keine Ausnahme.



Ein Rudel britischer Crusader-Panzer legt das Beduinendorf in Schutt und Asche.

Auf Grund des sensationellen Verkaufserfolgs der deutsch-russischen Koproduktion wurde auch gleich der offizielle Preis für »Sudden Strike Forever« auf happige 60 Mark hochgeschraubt.

Ein ganz schön stolzes Sümmchen, wenn man bedenkt, dass für den Betrieb der Erweiterung sogar das Basisprogramm vonnöten ist. Dafür bietet »Sudden Strike Forever« aber auch erheblich mehr, als die sonst üblichen Zusatz-CDs. Neben einem Karten- und Missionseditor sowie mehreren Solo- und Mehrspieler-Szenarien erhalten Sie für jede der vier Kriegsparteien Deutschland, Russland, USA und Großbritannien eine Kampagne mit jeweils drei Missionen. Das klingt zunächst nach nicht sehr viel, allerdings müssen Sie berücksichtigen, dass jeder Einsatz mehrere Untermissionen enthält. In Tateinheit mit den legendär schwierigen Aufgabenstellungen dürfen Sie da schon mal ein paar Stündchen pro Szenario veranschlagen. Zwar haben die Entwickler Besserung gelobt, sprich für Sudden Strike Forever einen etwas maßvolleren Schwierigkeitsgrad versprochen, in der uns vorliegenden Betaversion konnte davon allerdings nicht die Rede sein. Hoffen wir also mal, dass Fireglow doch noch ein Einsehen hat, und auch militärischen Grünschnäbeln eine faire Chance einräumt.

Fest steht auf jeden Fall, dass die Kämpfe nun erstmals in herbstlichen Gefilden und im Wüstensand toben. Inmitten der bunt beblätterten Wälder, Beduinendörfer und Palmenhaine sind die über 30 neuen Truppengattungen denn auch erheblich leichter auszumachen als in den dicht bewachsenen Landschaften des Basisprogramms. Auch die Wintergebiete wurden zu Gunsten der Übersichtlichkeit etwas überarbeitet.

Neue Truppen braucht die Schlacht

Interessant sind die über 30 frischen Truppentypen. Neuerdings gebietet jede der vier Kriegsparteien über Sanitäter, die in der Lage sind, angeschlagene Fußtruppen vor Ort zu verarzten. Die Russen besitzen darüber hinaus etliche neue Haubitzen und Fahrzeuge, die Deutschen bekommen ein paar frische, starke Panzertypen sowie die altbekannte FIAK-B8. Die Briten werfen den schwer gepanzerten Mathilda-Tank sowie Panzerabwehrwaffen wie beispielsweise die handbetriebene Bazooka in die Schlacht. Die Amis dagegen gebieten nun über etliche leichte und wieselflinke Kettenfahrzeuge.

Die im Herbstwald versteckte FIAK-88 erweist sich insbesondere in der Panzerabwehr als überaus wirkungsvoll.

Panzer sind das Rückgrad Ihrer Armee

Neben dem verbesserten Wegfindesystem wurde uns auch ein gewisses Einheiten-Feintuning versprochen, das insbesondere den Offizieren zugute kommen soll. So steigern diese Jungs die Kampfkraft von in der Nähe befindlichen befreundeten Truppen. Darüber hinaus besitzen die Herren Offiziere Ferngläser, mit denen sie ein gutes Stück in das unerforschte Land hineinspähen können. Selbst ohne Lkws bedienen sich Ihre Truppen nun selbstständig aus herumliegenden Munitionskisten, und einige Haubitzen gebieten ab sofort über mehrere Feuer-Modi für den Nah- und Fernbeschuss. Geplant ist zudem eine Erweiterung der Spielvarianten im Multibetrieb wie etwa »Einer gegen alle«. Und wer sich durch den hohen Schwierigkeitsgrad abgeschreckt fühlt, darf sich damit trösten, dass die Cheats des Basisprogramms zumindest in der uns vorliegenden Betaversion funktionierten. **(md)**



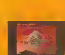
Volle Deckung. Nur ein Teil der deutschen Truppen besitzt winterliche Tarnkleidung.

Unser schönster Lohn: deine Augenringe.

Black & White	DM	99,95
Die Völker 2	DM	89,95
Wer Wird Millionar?	DM	69,95
Mech Warrior 4	DM	89,95
Giants	DM	69,95
Patrizier 2	DM	89,95
Age of Sail 2	DM	79,95
Fallout Tactics	DM	79,95
Desperados	DM	89,95
Der Clou 2	DM	89,95
Duke Nukem	DM	54,95
F1 Racing Championship	DM	79,95
Oni	DM	64,95
Rune	DM	69,95
Sacrifice S E.	DM	69,95
Rarib	DM	74,95
Oil Tycoon	DM	69,95
Theme Park Manager	DM	89,95
Aikens Artifact	DM	59,95
C&C Alarmstufe Rot 2 EV	DM	49,95
Colin McRae Rally 2 0	DM	69,95
Cultures	DM	69,95
Daikatana	DM	39,95
Dino Crisis	DM	59,95
F1 2000	DM	49,95
Grand Prix 3	DM	69,95
Heavy Metal FAKK 2	DM	59,95
Metal Gear Solid EV	DM	49,95
Need for Speed Porsche	DM	49,95
Starlancer	DM	59,95
NOX	DM	29,95
NHL 2001 EV	DM	49,95
Star Trek Voyager E.Force S.E	DM	59,95
Siedler 4	DM	79,95
Three Kingdoms	DM	79,95
Bundesliga Manager X	DM	79,95
Severance B.o.D.	DM	79,95
No one Lives Forever	DM	79,95
Projekt I.G.I.	DM	79,95
America	DM	69,95
Gothic	DM	79,95
Tropico	DM	69,95
Clive Barker s Undying	DM	79,95

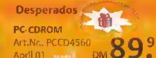


Die Völker 2
PC-CDROM
Art.Nr.: PCCD3445
March 01
DM 89.95



Three Kingdoms
PC-CDROM
Art.Nr.: PCCD4779
erhältlich
DM 79.95





Desperados
PC-CDROM
Art.Nr.: PCCD4560
April 01
DM 89.95



F1 Racing Championship
PC-CDROM
Art.Nr. PCCD3843
March 01
DM 79.95







Severance B. o. D.
PC-CDROM
Art.Nr.: PCCD3931
erhältlich
DM 79.95



Bundesliga Manager X
PC-CDROM
Art.Nr.: PCCD4858
April 01
DM 79.95



Black & White
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3581
Releasedate: April 01
DM 99.95



Hotline:
Mo. - Fr. 8.00-22.30 Uhr
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr

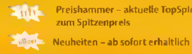


Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme, 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200 DM) oder Kartenzahlung 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren, lediglich Nachnahme Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!



Preishammer – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis

Neuheiten – ab sofort erhältlich

(0931) 35 45 255 telefonische Bestellung
oder 24h unter: **www.gameplay.de**



SUMMONER

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Volition/THQ
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.summoner.com
- **Besonderheiten:** 16 Monstertypen beschwören ■ 3D-Grafik ■ 28 Zaubersprüche ■ Multiplayer-Modus für 4 Spieler

Angesichts der ersten Umsetzung eines PlayStation-2-Titels darf fröhlich gefeixt werden: Die PC-Version dieses Fantasy-Rollenspiels wird technisch besser sein als die Konsolenvorlage.

Wichtige Ansprechpartner sind an den Sprechblasen zu erkennen. Plaudernd machen Sie Händlerbekanntschaften und kommen an neue Missionen.

Der kleine Joseph ist nicht wie andere Jungs. Mit der Gabe eines Summoners geboren, braucht er nur mal kurz an einem Ring zu wackeln, um phantastische Monster zu beschwören.

Im zarten Alter von neun Jahren greift er minimal daneben: Ein herbeigezauberter Dämon verwüstet kurzerhand das gesamte Heimatdorf – oops. Bestürzt wirft Joseph seinen Beschwörungsring in den nächstbesten Brunnen und interessiert sich fortan nur noch für eine ruhige Karriere in der Landwirtschaft. Das geht solange gut, bis eines Tages die Horden eines bösen Zauberers angreifen, der jeden Summoner fürchtet wie der Teufel das Weihwasser. Da kann Joseph nicht länger vor seiner Berufung davonlaufen ...

Meine Auflösung ist höher als deine

Eigentlich sind wir ja ein bisschen beleidigt. »Summoner« stammt vom etablierten Entwicklungsteam Volition, das uns neben der »Descent«-Actionreihe die tollen »Freespace«-Weltraumschlachten bescherte. Ursprünglich wurde das erste Fantasy-Rollenspiel der Jungs für den PC entwickelt, doch mittendrin erhielt die PlayStation-2-Version oberste Priorität. Die erschien auch pünktlich zum US-Verkaufsstart der neuen Sony-Konsole, ließ aber durch wild aufpoppende 3D-Objekte an der viel zitierten Power der PS2 zweifeln.

Wie schön, dass es noch den guten alten PC gibt. Hier unterstützt Summoner höhere Auflösungen (bis zu 1024 mal 768 Pixel), enthält einen zusätzlichen Multiplayer-Modus (vier Spieler kooperativ) und profitiert von der Maussteuerung – klick, drag & drop statt Gamepad-Bedienung. Derzeit feilt Volition noch an der Verbesserung von 3D-Sichtweite, Spezialeffekten und Texturen. Vor allem in letzterer Sparte erforderte das bescheidene RAM-Volumen der PlayStation 2 einige Entwicklungskompromisse.

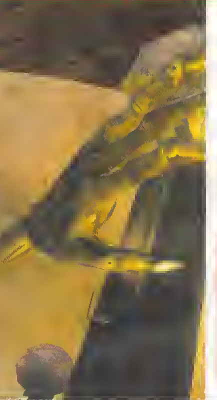
Auf den ersten Blick erinnert Summoner minimal an Activisions »Vampire«-Rollenspiel. Mit Mausklicks lassen Sie Joseph durch die 3D-Spielwelt laufen. Beim Auftakt-Level vertrimmt er einige Söldner, bevor er in der Großstadt Lenele den Rat von Mentor Yago sucht. Das Anklicken eines anderen Charakters führt je nach Freund- oder Feind-Status zu Gespräch oder Handgemenge. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, können aber jederzeit zwecks taktischer Planung angehalten werden.

Mit Geschick zum Kettenangriff

Ein besonderer Gag sind die »Ketten-Attacken«. Ihr Held wiederholt automatisch Angriffe mit der aktivierten Waffe. Sobald dabei die rechte Maustaste, um einen von vier Sonderangriffen auszulösen. Mehrere Ketten-Attacken lassen sich aneinander reihen. Solange eine Kombi ununterbrochen flutscht, kann der gewatschte Gegner nicht zurückhauen. Je schneller die eingesetzte Waffe, desto mehr Spielraum haben Sie beim Timing. Mit einem flinken Dolch fällt eine lange Kampfkette leichter als mit einer schweren Axt.

Herr der Beschwörungs-Ringe

Josephs Spezialität ist der Einsatz seines Summoner-Talents, mit dem er jeweils einen Monsterhelfer beschwört. Joseph kann zwei Ringe gleichzeitig tragen, die durch stete Ver-



ALLE MEINE HELDEN



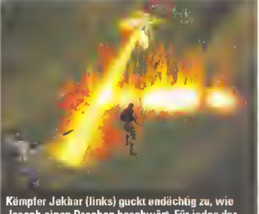
JOSEPH
Der Bauernsohn wurde mit dem Mal des Summoners geboren, schwor dem gefährlichen Zauberkrempel aber ab. Das ändert sich schlagartig, als er vor den Mordbuben des bösen Murod fliehen muss. Joseph gibt einen soliden Kämpfer ab, doch am wichtigsten sind seine Beschwörungen von Monstern, die Ihre Party im Kampf unterstützen.

ROSALINO
Als Josephs Mentor Yago vor 20 Jahren den als Summoner geborenen Knaben suchte, vernaschte er unterwegs die Tochter eines Adeligen. Das Resultat dieser Liaison ist Rosalind, die in einem Kloster mit striktem Magie-Lehrplan aufwuchs. Dank ihrer Heil- und Angriffs-Sprüche wird sie zum Zauber-Motor der Party.

FLECE
Die scharfzüngige Slumblüte hat eine geheimnisvolle Vergangenheit. Flece wird zum unentbehrlichen Party-Mitglied, das Schlösser knackt, Gegenstände identifiziert und dank »Sneak«-Talent fremdes Terrain auskundschaftet. Mit Magie hat sie nicht viel am Hut, ist aber eine tödliche Bogenschützin und Schwertkämpferin.

JEKHAR
Eigentlich hatte der Hüne geschworen, Joseph einen Kopf kürzer zu machen. Doch auf königliche Anordnung hin muss sich Jekhar der Party anschließen. Die Folgen: ein interessantes Betriebsklima und jede Menge Monster-Kleinholz. Keiner langt so gut hin wie dieser Nahkampf-Experte, der sich auf schwere Waffen spezialisiert.


Endkampf in den Katakomben. Flece (Pfeile) und Rosalind (Blitzzauber) greifen aus der Distanz an. Joseph und sein lila Phantom-Freund köpfen sich Ceredos im Nahkampf vor.


Kämpfer Jekhar (links) guckt andächtig zu, wie Joseph einen Drachen beschwört. Für jedes der 16 Support-Monster gibt es eine andere Herbeizauber-Animation.



Im Laufe der Level-Beförderungen lernen Ihre vier Helden immer mehr Fähigkeiten. Investieren Sie die Talentpunkte mit Bedacht.

wendung Erfahrungspunkte sammeln und dadurch stärkere Kreaturen herbeizaubern. Unter den 16 beschwörbaren Typen gibt's nicht nur robuste Haudraufs wie Minotaurus oder Golem. Der flinke Blau-Imp verfügt allenfalls über das Kampfvermögen von Nachbars Zwergpudel, beherrscht aber eine ansehnliche Liste von Zaubersprüchen.

»Solange eine Attacken-Kombi flutscht, kann der Gegner nicht zurückhauen.«

Da waren's plötzlich Vier

Im Spielverlauf suchen Sie vier Summoner-Ringe, bekämpfen die Schergen des bösen Murod und sammeln dabei drei Weggefährten auf. Diebin Flece, Kämpfer Jekhar und Zauberin Rosalind komplettieren die Vierer-Party. Alle Charaktere sind mit festen Startwerten versehen, doch im Laufe der Beförderungen können Sie das Personal nach Belieben fortbilden. Beim Erreichen eines neuen Levels erhalten Sie zusätzliche Fertigkeitenpunkte, die in sechs Magieschulen oder handwerkliche Talente investiert werden (zum Beispiel »Schlösser knacken« oder der Umgang mit bestimmten Waffen). Bei gruppendynamischen Kampfübungen können Sie jederzeit den Charakter wechseln, den Sie direkt steuern. Die Begleithelden folgen derweil einem bestimmten Verhaltensmuster. Bei der fragilen Rosalind empfiehlt sich zum Beispiel die Einstellung »Healer/Caster« für sicheren Distanz-Zauber. Bei Muckiberg Jekhar ist dagegen »Melee« angesagt, damit er sich fröhlich in den Nahkampf stürzt.

Das dezent mit einer Prise Action gewürzte Kampfsystem und die beschwörbaren Monsterkumpels haben was für sich. Das Probespielen einer Alpha-Version hat uns jedenfalls neugierig gemacht. In AD&D-Titeln kann man inzwischen knietief waten, aber eine Rollenspiel-Alternative mit eigenständigem Regelwerk käme durchaus gelegen. **(hl)**

POOL OF RADIANCE 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Stormfront Studios/SSI
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.poolofradiance.com

Besonderheiten: Spielt in den legendären Forgotten Realms ■ Nachfolger des Klassikers von anno 1988 ■ 3D-Charaktere bewegen sich durch vorgerenderte Welt ■ Verwendet als erstes Spiel die neuen D&D-Regeln

Rüpelhaft: Eine angeregte Diskussion zwischen unserem Halb-Ork und einem NPC-Erzmagier wird von einem Segenszauber jäh unterbrochen.

Etwas zu spät für unser D&D-Special in der vergangenen Ausgabe tauchte SSI kürzlich doch noch mit einer fortgeschrittenen Version von »Pool of Radiance 2« bei uns auf.

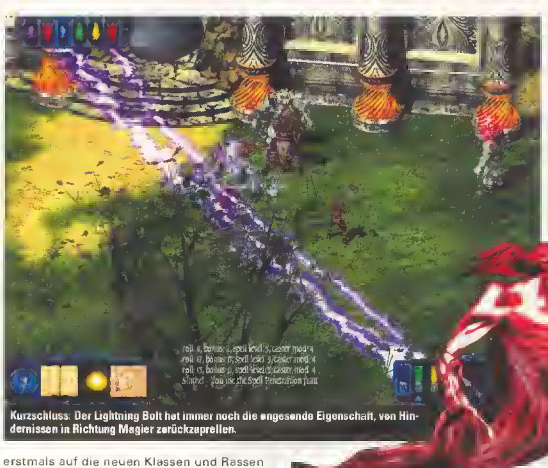
Um Ihr Gedächtnis aufzufrischen – wir veröffentlichten ja schon vor Jahresfrist zwei Previews – hier noch mal die Story in aller Kürze.

Nachdem Sie im Ur-»Pool of Radiance« das Böse besiegt und den gleichnamigen Pool als Quelle seiner Macht verschlossen hatten, kehrte Ruhe und Wohlstand in die nahe Stadt Phlan zurück. Dreizehn Jahre später werden diese erneut gestört. Irgendjemand hat nämlich mittlerweile einen neuen Pool in der untergegangenen Elfenstadt Myth Drannor – auf der gegenüberliegenden Seite der Mondsee – entdeckt. Mit dessen Hilfe wurde eine Verbindung zum alten Pool bei Phlan aufgebaut. Als letzterem nun eine Welle negativer Energie entweicht, welche die davon erfassten Bürger von Phlan nicht nur schlecht gelaunt, sondern auch noch ganz und gar untot zurücklässt, liegt ein Zusammenhang nahe. Der Stadtrat von Phlan reagiert darauf, wie er in derartigen Fällen immer reagiert: Er ruft die fähigsten Abenteurer in der Nachbarschaft zu sich und schickt sie nach Myth Drannor, um dort nach dem Rechten zu sehen. Glücklicherweise gehörte Ihre wackere Truppe nicht zu diesen. Ihre Aufgabe als Held der zweiten Garnitur besteht darin, herauszufinden, weshalb der Kontakt zur ersten Party so abrupt abgebrochen ist ...

Pool of Radiance 2 soll noch vor »Neverwinter Nights« als erste Computerumsetzung der neuen D&D-Regeln erscheinen. Entsprechend dürfen Sie zu Beginn eine Abenteurerparty mit bis zu vier Mitgliedern selbst generieren und dabei



Dreidimensional: Diese Kampfszene wurde ausschließlich mit den im Pool of Radiance 2 verwendeten 3D-Modellen erstellt. Allerdings werden Sie diese im Spiel nie aus dieser Perspektive zu Gesicht bekommen.



Kurzschluss: Der Lightning Bolt hat immer noch die angesende Eigenschaft, von Hindernissen in Richtung Magier zurückzuprellen.

Gespenstisch: Untoten werden Sie im Spiel öfters begegnen.

erstmals auf die neuen Klassen und Rassen zurückgreifen. Im weiteren Verlauf des Spiels dürfen sich Ihnen weitere Charaktere anschließen, was Ihre Truppe auf bis zu sechs Mann anwachsen lässt.

Mythisches Drannor

Das eigentliche Abenteuer beginnen Ihre Helden gleich vor Ort im sagenhaften Myth Drannor. Zu seiner Blütezeit diente diese ruhmreiche Stadt als friedlicher Ort des Zusammenlebens der unterschiedlichsten Rassen und war die Heimat der mächtigsten Magier der damaligen Welt. Auf Dauer stellte ein solcher Hort der Harmonie und Toleranz für böse Gottheiten natürlich einen unerträglichen Dorn im Auge dar. Erst eine einzigartige Allianz dieser unfreundlichen Zeitgenossen konnte die Stadt schließlich in einer gewaltigen magischen Schlacht vom Angesicht der Reelms fegen. Myth Drannors Überreste sind derart weitläufig und verschlungen, dass sie als Schauplatz für das gesamte Spiel ausreichen. Entsprechend erweist sich die Ruinenstadt als viel mehr als nur ein riesiger Dungeon. Neben Ihrer Party bevölkert eine ganze Menge Leute – mit unterschiedlichen Beweggründen und Ansichten – die zerfallenen Gemäuer. An der Oberfläche und auf acht Ebenen im Untergrund verbindet ein riesiges Netz aus Tunnels und Gängen insgesamt vierzehn verschiedene Gebiete miteinander, welche Lebensraum für Wesen und Gemeinschaften aller Art bieten. Längst nicht alle davon sind Ihnen feindlich gesinnt – SSI verspricht Gespräche und Interaktionen, die »Baldur's Gate 2« oder »Icewind Dale« in nichts nachstehen sollen. Sollten Ihre diplomatischen Bemühungen mal gar nicht fruchten, erfolgt ein Kampf in zeitlich begrenzten Runden.

Dreidimensional

Sehr viel versprechend sieht die Spiele-Engine aus. Vollkommen flüssig animierte 3D-Charaktere bewegen sich über einen detailliert vorgerenderten, frei scrollenden Hintergrund. Damit konnten gigantische Monster mit über 3000 Polygonen und bildschirmfüllender Präsenz erschaffen werden. Auch Objekte sind in 3D gehalten, was Interaktionen aller Art erleichtert. Gleiches gilt für die grafischen Effekte der über 100 originalgetreu implementierten Zaubersprüche, welche teilweise enorm spektakulär ausgefallen sind. Gerade im Vergleich zu Biowares »Infinity«-Engine wird deutlich, dass die Zukunft auch in diesem Genre nicht an 3D vorbeiführen kann. Die Screenshots tragen diesem Unterschied leider nur ungenügend Rechnung, denn vor allem die Dynamik der 3D-Animationen ließ die Engine von Baldur's Gates sehr alt aussehen.

Wie bei Barbie: Im Inventarbildschirm lässt sich Ihr Charakter nach Belieben ein- und umkleiden.

Wehrlos: So sehen Ihre Helden ganz ohne Ausrüstung aus.

Steuervorteile

Auch die Steuerung von Pool kann schon jetzt überzeugen. Es gibt hübsche und detaillierte Menüs, und die meisten Befehle können über sinnvolle Abkürzungen erteilt werden, was Zeit und Nerven spart. Kämpfe waren erfreulich unkompliziert zu bedienen und aufregend zu verfolgen. Auffallend war auch die ständige Anzeige von D&D-Berechnungen im Hintergrund, welche sich zwar stufenweise ausschalten ließ, gleichzeitig aber die liebevolle und konsequente Umsetzung der Regeln unterstrich. Umso negativer fiel das Fehlen einiger lieb gewonnener D&D-Klassen auf. Barden, Druiden und Magier fielen der Entwicklungs-Deadline zum Opfer. Ob Barbar, Mönch und Zauberer diesen Verlust aufwiegen können ist fraglich. Hoffentlich geht Stormfront nicht auch in anderen Bereichen faule Kompromisse ein, nur um Anfang Juni den geplanten Erscheinungstermin noch vor Interplays Neverwinter Nights einhalten zu können. Gerade bei Rollenspielen kommt es schließlich wirklich nicht entscheidend darauf an, wer sich »Erster«nenen kann …

Pool of Radiance 2 wird wohl kaum eine neue Ära der Computerspiele einläuten, wie das seinem Vorgänger gelang. Vielmehr erwartet Sie diesen Sommer ein technisch aufwändige D&D-Kost nach bewährtem Muster mit etwas »Gold-Box«-Flair. **(luc)**



Fantasy-Kneippkur: Auf einen wärmenden Feuerball erfrischt unser Sorcerer diese Gruppe orkischer Patienten mit einem Kältezauber.

EIN ERSTER BLICK AUF...

ATLANTICA



Ein Lieblings-Stackenpfard der Designer war schon immer dia Erschaffung möglichst realistischar Bäume.

RUND UM DIE WELT

Um sich von den üblichen Designstandards der gängigen 3D-Action-Shooter deutlich abzusetzen, lassen sich die Level von Atlantica in sämtliche Richtungen drehen. Das erinnert etwas an alte Arcarde-Spiele, basiert aber auf einem realen Sphärenmodell. Dies zwingt den Spieler dazu, in allen Dimensionen zu denken, um Erfolg zu haben. Beachten müssen Sie auch, dass die Sichtweite durch die Krümmung der Oberfläche stark eingeschränkt sein wird. Umso wichtiger wird der Einsatz von indirekten Waffen sein, die etwa im hohen Bogen schießen.



Die Planetenkrümmung führt zu einem reduzierten Sichtbereich

Der Mythos Atlantis wurde schon für so manches Spiel verwurstet, warum also nicht auch mal für einen Action-Shooter?

Es ist immer dieselbe Leier mit den Entwicklungsteams. Zuerst rottet sich eine talentierte Mannschaft zusammen. Die strotzt nur so vor Kompetenz, bläst mächtig die Backen auf und stellt mit erheblichen Anstrengungen (und noch mehr Verspätungen) ein bahnbrechendes Spiel auf die Beine. Danach regnet es internationale Lorbeeren sowie jede Menge Ruhm, Ehre und Kohle.

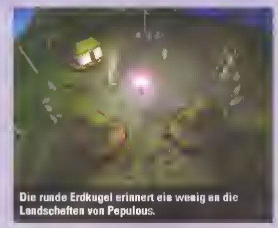
DAS ENTWICKLER-DOSSIER

Name: Lonely Cat Games
Genre: 3D-Action-Shooter
Termin Frühling 2002
Ursprungsland: Tschechei
Gegründet: 2000
Teamgröße: 15 Leute

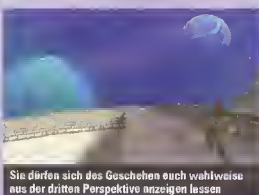
Hintergrund:
Der Chefgrafiker und Hauptdesigner Michael Bacik sowie der 3D-Programmierer Radek Bouzek, haben Illusion Softworks den Rücken gekehrt. In einem Vorort von Brünn - der zweitgrößten tschechischen Stadt - haben sie kürzlich Lonely Cat gegründet.

Falls sich das Spiel als blamabler Flop entpuppt, sinken natürlich sämtliche Mitarbeiter zurück in die namenlose Programmierer-Ursuppe, aus der dann irgendwann neue Entwicklungsteams auftauchen. Aber davon soll jetzt nicht die Rede sein, konzentrieren wir uns lieber auf die Erfolgsmenschen.

Der bei einem gelungenen Projekt einsetzende Starrummel führt jedenfalls fast immer dazu, dass das Team jede Menge personellen Nachwuchs an Land zieht und unglaublich viele Ideen für unglaublich viele Spiele hat. Aber ganz egal wie sehr der Personalbestand auch aufgestockt wurde, die meisten der Spielideen landen auf Grund begrenzter Ressourcen erst auf der langen Bank und dann im Mülleimer. Frustrierend für diejenigen, deren Einfälle nicht den Segen der Geschäftsführung finden. Was nun in aller Regel folgt ist eine Art Zellteilung, denn die unverstandenen Mitarbeiter spalten sich daraufhin einfach ab, nehmen ein paar ebenso frustrierte Gleichgesinnte mit und gründen ein neues Team.



Die runde Erdkugel erinnert ein wenig an die Landschaften von Populous.



Sie dürfen sich das Geschehen auch wahlweise aus der dritten Perspektive anzeigen lassen



Das aztekische Design der Häuser gibt Atlantica einen geradezu magischen Anstrich.

Genau das geschah auch kürzlich bei Illusion Softworks, einer der wenigen wirklich namhaften osteuropäischen Programmierschmieden, die erst unlängst mit »Hidden and Dangerous« ihre Gesellenprüfung mit Glanz und Gloria bestanden hat. Von dieser Firma hat sich soeben mit »Lonely Cat Games« ein erster Ableger gebildet. Soweit sich das in diesem embryonalen Frühstadium bereits erkennen lässt, scheint die Ursache dieser Abspaltung der Umstand zu sein, dass deren genial-verrückte Spielidee vom Mutterhaus Illusion schnöde abgeschmettert wurde.

Wenn Sie sich die überaus schräge Hintergrundstory, die hinter dem Projekt »Atlantica« steckt, auf der Zunge zergehen lassen, verstehen Sie vielleicht auch, warum sich Illusion damit so gar nicht anfreunden mochte. Oder was halten Sie von der nachfolgenden Geschichte? Im Jahr 3000 vor Christus kämpfen zwei mächtige Völker um die Erdherrschaft. Die Inkas und die Bewohner von Atlantis, die wir mal Atlantier nennen wollen. Während die Atlantier in punkto Technologie die Nase vorn haben, machen die Inkas diesen Nachteil mit ihrer erheblich größeren Bevölkerungszahl wett. Also herrscht eine Art Gleichgewicht des Schreckens und darüber hinaus auch noch ein allgemeiner Aufstand. Und als ob das noch nicht genug wäre, landen auch noch Aliens auf der Erde, die sich flugs auf die Seite der Inkas schlagen und quasi als Gastgeschenk ihre fortgeschrittene Militär-Technologie mitbringen. Die einzige Chance für die Atlantier, die drohende Niederlage in einen triumphalen Sieg zu verwandeln besteht darin, dass sich ein Held zur Heimatbasis der Aliens – sprich dem hintersten Planeten unseres Sonnensystems – begibt, um dort den großen Alien-Kehraus zu beginnen. Der Missionsauftrag besteht natürlich in unzähligen Kämpfen und Schießereien, die wahlweise aus der ersten oder der dritten Perspektive ausgefochten werden. Das Interessante dabei: Die Krümmung der Planetenoberflächen hat erheblichen Einfluss auf die Spieltaktik, ballistische Waffen werden also eine Schlüsselrolle spielen.

»Die Krümmung der Planetenoberflächen hat erheblichen Einfluss auf die Spieltaktik.«

Ausnehmend einladend leuchten die Azteken-Tempel in der Nacht.

Mindestens ebenso viel versprechend hört sich der Mehrspieler-Modus an. Dort dürfen sowohl mehrere Teams als auch jede Menge Solokämpfer gegeneinander antreten. Hört sich alles klasse an, der einzig mögliche Wermutstropfen könnte sein, dass in Atlantica eine verbesserte Version der bei Hidden and Dangerous eingesetzten Insanity-Engine eingesetzt wird. 3D-Actionfans sind nun mal was die Optik betrifft sehr anspruchsvoll. Da bis zum Erscheinen von Atlantica die beiden Illusion-Titel »Hidden and Dangerous 2« und »Mafia« längst in den Läden stehen dürften, könnte es durchaus sein, dass die Atlantica-Grafik dann schon einen vergleichsweise angestaubten Eindruck macht. Je schneller die Atlantier also in die Puschen kommen, desto besser für sie – und natürlich auch für uns. **(PC Gamer/md)**

ERSCHEINT IN KÜRZE

Atlantica wird wahrscheinlich zu Beginn des nächsten Jahres auftauchen. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten.

SIE WERDEN ALLE HEBEL IN BEWEGUNG SETZEN UM ATLANTICA ZU ERGATTERN, DENN...

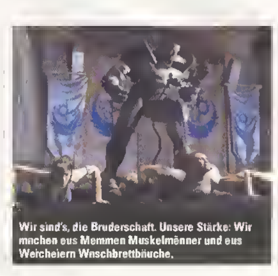
- ... hinter Atlantica stecken dieselben talentierten Jungs, die bereits Hidden and Dangerous entwickelt haben.
- ... hier wird in Sachen Story weitaus mehr geboten als in gängigen 3D-Shootern.
- ... die in jede Richtung drehbaren Welten eröffnen völlig neue taktische Möglichkeiten.
- ... es handelt sich dabei um einen neuartigen Action-Tanz, den jeder, der »in« sein möchte, einfach beherrschen muss.

FALLOUT TACTICS – STÄHLERNE BRUDERSCHAFT

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** 14° East/ Virgin Interactive
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.interplay.com/falloutbos

■ **Besonderheiten:** Zeitlich zwischen den beiden Fallout-Rollenspielen angesiedelt ■ Anspruchsvoll und schwierig ■ Im Unterschied zum Rollenspiel bewegen sich Fahrzeuge auch ■ Dynamische Kampagne ■ 20 Missionen, in 6 Kapiteln geordnet ■ Ausgefeiltes Multiplayer-Spiel



Wir sind's, die Bruderschaft. Unsere Stärke: Wir machen aus Memmen Muskelmänner und aus Weicheiern Waschbrettbäuche.

Die alten Fans schrecken im ersten Moment vielleicht irritiert zurück – Fallout als Strategiespektakel? Aber nur die Ruhe. Der Geist der Vorlage ist stark in diesem Spiel.



Vergiftet: Gegen Monsterkakerlaken wurde der MP-Träger vorgeschickt, der sich aber schwer tut.

Sie kennen »Fallout« nicht? Da haben Sie was verpasst. In dieser von einem Atomkrieg verwüsteten Welt hätten Sie sich garantiert wohl gefühlt. Aber noch ist nicht aller Leiden Abend.

Virgin Interactive gibt Ihnen eine neue Chance – nutzen Sie sie. Unsere spielbare Vorab-Version vermittelte das gleiche einzigartige Verzweifelten-Flair, das schon die Vorlage ausgezeichnet hatte.

Die Bruderschaft braucht DICH!

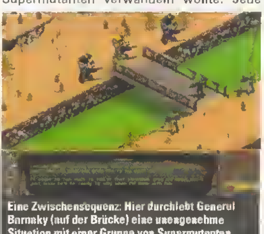
Fallout nennt man den radioaktiven Niederschlag, der nach einer Atombombenexplosion vom Himmel kommt und die Umgebung auf Jahrzehnte belastet. Die schreckliche Folge: Menschen mutieren oder verwesen bei lebendigem Leibe, Kakerlaken wachsen zur Größe eines Schäferhundes heran. Zumindest in der Fallout-Welt, denn hier hat ein weltumspannender Atomkrieg getobt, die Überlebenden scharren nun verwirrt in den Ruinen und kämpfen ums Überleben.

Ein Hort der Sicherheit in dieser chaotischen Umgebung war schon immer die stählerne Bruderschaft, eine Gruppe religiös angehauchter Technologie-Mönche. Diese Bruderschaft hat sich das Wissen der Alten vor dem Atomkrieg bewahrt und möchte wieder Ordnung in die Welt bringen. Sie als idealistischer, unmutierter Charakterkopf und Neurekrut sehen das genauso.

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Die optische Ähnlichkeit zu den Vorgängern ist sehr groß, die Menüs zum Beispiel wurden fast eins zu eins übernommen, wer im Vorbeigehen nur einen flüchtigen Blick auf den Monitor wirft, käme gar nicht auf die Idee, dass es sich um ein neues Spiel handelt. Auch das Charaktersystem ist völlig identisch. Nach wie vor definiert sich Ihre Spielfigur über sieben Attribute und nun 18 Fähigkeiten (neu hinzugekommen ist die Fertigkeit »Fahrzeuge steuern«). Im Verlauf der 20 Missionen, in denen Sie für die Bruderschaft tätig sind, erhalten Sie Erfahrungspunkte und verbessern Ihre Fähigkeiten, ganz wie in einem Rollenspiel.

Warum »Fallout Tactics« dennoch als Strategiespiel daherkommt, liegt an seiner Konzentration auf anspruchsvolle Kämpfe im Dienste der Bruderschaft. In diesen Gefechten räumen Sie mit etlichen Plagen auf und werden auch mit den noch umherstreifenden Anhängern des Mutantengottes konfrontiert, der im ersten Teil alle Menschen in Supermutanten verwandeln wollte. Jede



Eine Zwischensequenz: Hier durchlebt General Barnaky (auf der Brücke) eine unangenehme Situation mit einer Gruppe von Supermutanten.



Stimmt, so etwas schmerzt. Fallout Tactics scheint kein Kinderspiel zu sein.



Eine wichtige Neuheit sind Fahrzeuge, die etwas eckig unterwegs, aber nichtsdestotrotz sehr gefährlich sind. Zur Demonstration überfahren wir hier einmal unsere eigenen Leute. (Sorry, Jungs.)

Mission hat ein klares Ziel: Sie müssen einen leichtsinnigen Spähtrupp retten, der sich zu weit ins Mutantengebiet vorgewagt hat, oder ein Dorf vor den Angriffen einer Gruppe von Wüstenräubern schützen. Anfangs stehen Ihnen nur drei wenig erfahrene Soldaten zur Verfügung. Diese werden im Spielverlauf aber immer routinierter (sofern sie überleben) und Sie als Chef Ihrer Gruppe erhalten (sofern Sie sich bewähren) neue Rekruten. Retten Sie zum Beispiel die Eingeborenen vor den Räubern, schließen sich Ihnen begeisterte Dörfler an. Tenor: »Die Bruderschaft, die Brüder schafft.« Geht die Rettung daneben, gibt es keine neuen Leute, sondern nur neue Gräber.

Zusammenspiel ist wichtig

Wie es sich für ein gutes Strategiespiel gehört, setzt sich Ihre Gruppe aus lauter einzigartigen Charakteren zusammen. Sie können maximal sechs in eine Mission mitnehmen, spielen Sie gut, haben Sie die Wahl aus bis zu 30 Leuten, die Ihnen aus den unterschiedlichsten Gründen beitreten. In unserer Preview-Version gab es sechs Spezialisten mit ganz eigenen Fähigkeiten, die sich hervorragend ergänzten (siehe Extrakasten).

Ausblick

Es wird einige Fahrzeuge geben, von leichten Jeeps bis hin zu Panzern. Diese bewegen sich etwas behäbig, machen die Sache aber interessant, selbst bei »Jagged Alliance 2«, an das Fallout Tactics erinnert, gab es so was nicht. Das Spiel schaltet genau wie JA2 in einen rundenbasierten Modus, wenn Gegner auftauchen. Auf Wunsch können Sie auch alle Figuren in Echtzeit bewegen, dies macht aber keinen Sinn, wenn man die Fähigkeiten seiner Truppe voll ausschöpfen will. In Echtzeit-Hektik sind viele Befehle nicht praktikabel.

Sehr interessant dürfte das Multiplayer-Spiel werden. Sie wählen eine Rasse aus und stürzen sich mit bis zu 18 Spielern aufeinander. Da die einzelnen Sippen sehr unterschiedlich sind (Bruderschaft, Räuber, Eingeborene, Ghoule, Supermutanten und sogar die gefürchteten Deathclaws), wird die Vorgehensweise von der Rasse abhängen.

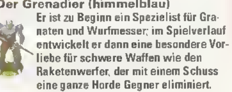
Die Atmosphäre wurde auf jeden Fall eins zu eins von den großartigen Vorgängern übernommen. 14° East hat sich sehr genau an die Vorlage gehalten, es ist praktisch unmöglich zu erkennen, dass hier nicht mehr das ursprüngliche Entwicklerteam am Werk ist. **(uh)**



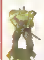
Links ein Ghoul, rechts ein Wüstenräuber. In der Multiplayer-Variante gebieten Sie auf Wunsch auch über diese Völker. Zwischensequenzen scheint es übrigens in reichem Maße zu geben.

SPEZIALISTEN-BEISPIELE

Der Scharfschütze (grün)
Er hat besonders scharfe Augen; sein weit reichendes Gewehr ist eine tödliche Waffe. Leider gibt es immer nur wenig Munition dafür. Aber viele Tiere oder Gegner ohne Schusswaffen sind ihm fast wehrlos ausgeliefert.

Der Grenadier (himmelblau)

Er ist zu Beginn ein Spezialist für Granaten und Wurfmesser; im Spielverlauf entwickelt er dann eine besondere Vorliebe für schwere Waffen wie den Raketenwerfer, der mit einem Schuss eine ganze Horde Gegner eliminiert.

Der Arzt (rot)
Ein intelligenter und gut aussehender Charmeur, der ideale Mann für Verhandlungen mit möglichen Verbündeten. An der Frontlinie hat er nichts zu suchen; aber sein Erste-Hilfekoffer ist ein Segensspender für die Kollegen.

Der MP-Mann (findgrün)

Er liebt Maschinenpistolen und alles, was es an automatischen Waffen gibt. Genau der Richtige, wenn 20 miese Monsterkakerlaken im Nachbarraum schon ihre Fühler vor Begeisterung zusammenschlagen und sich auf ein Festmahl freuen.

Der Trapper (violett)

Ein eher schüchterner Geselle, der seine Stärken im Spurensuchen und im Fallenbau hat. Nicht zu unterschätzen; einige wohl platzierte Minen können eine ganze Armee von Supermutanten ausschalten.

Der Spion (schwarz)

Ein Freund der Nacht, er verschmilzt mit den Schatten oder knackt Schlösser. Bei »Baldur's Gate« würde man ihn als Dieb bezeichnen. Schusswaffen mag er nicht, er bevorzugt lautlose Mordinstrumente wie das Vibriermesser.

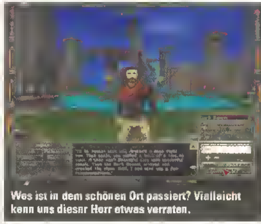
Da es sehr viele Charakterfähigkeiten gibt und sich Ihnen die unterschiedlichsten Gesellen anschließen, sind für die endgültige Version noch ganz andere Spezialisten, auch aus anderen Rassen, denkbar.
Wie Sie Ihr Team aber später aufbauen und entwickeln, wird in Ihrem eigenen Ermessen stehen.

WIZARDRY 8

Auf den ersten Blick scheint im Handels- und Wirtschaftszentrum Arnika alles in Ordnung zu sein ...

SPIELFAKTEN

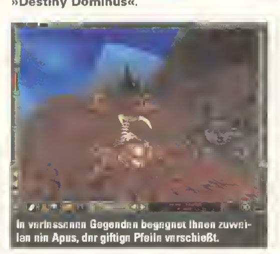
- **Hersteller:** Sir-Tech Canada/ Noch nicht bekannt
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Noch nicht bekannt
- **Internet:** www.wizardry8.com, www.sir-tech.com
- **Besonderheiten:** Über 100 Monstertypen ■ Über 100 Zaubersprüche ■ Weiterführung einer der ältesten Rollenspiel-Reihen



Was ist in dem schönen Ort passiert? Vielleicht kann uns dieser Herr etwas verraten.

Wann kommt's? Wann kommt's? Keiner weiß es genau, doch Sir-Tech legt gerade letzte Hand an das Rollenspiel-Epos an.

Das haben die kosmischen Mächte nun davon. Erst drei Artefakte verstecken und dann auch noch deren magischen Schutz verblassen lassen. So kommt's wie's kommen muss, eins davon verschwindet, nämlich das »Destiny Dominus«.



In verlassenen Gegenden begegnet Ihnen zuweilen ein Apus, der giftige Pfeile verschießt.

Angeblich hat ein Verrückter namens Martin das Ding in seinem Besitz – Gerüchte, dass es sich dabei um einen PC-Player-Redakteur handeln soll, haben sich übrigens als völlig haltlos herausgestellt.

Eine neue Geschichte der Zeit

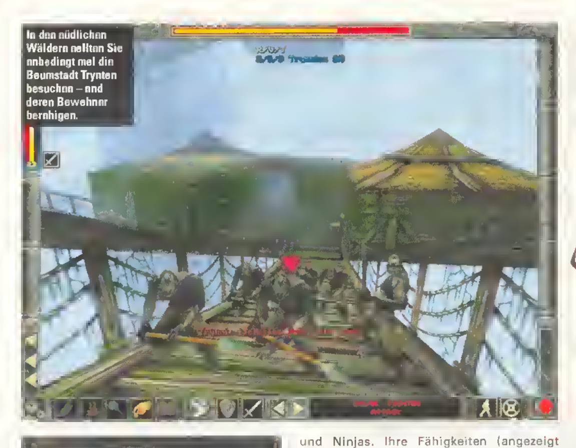
Die Hintergrundstory reiht sich also nahtlos in die bisherigen Geschehnisse seit 1984 ein. Wer nicht alle Teile hat oder kennt – fangen wir halt etwas später mit der Geschichte an. Sie kommen ins Spiel, als Ihr Raumschiff auf dem schönen Planeten Dominus abstürzt. Sie finden sich in einer völlig unbekannten Umgebung wieder und wollen erst einmal herausfinden, wo Sie sind und was hier los ist.

> »Eine Seebestie ist auch dabei.«

Keulen, kloppen, kämpfen

Wizardry 8 übernimmt viele Tugenden von seinen Ahnen, aber Bedienung und Technik wurden deutlich modernisiert. Beim Anspielen fiel uns als erstes die neue Grafikengine auf. Ähnlich wie bei einem 3D-Actionspiel sehen Sie sich mit der Maus stufenlos um und pirschen per Tastenkommandos durch Pampa und Dungeons. Per rechter Maustaste geht es vom Bewegungs- in den Untersuchungs-Modus, bei dem Sie Schatzkisten, Türen und anderen interessanten Kleinkram anklicken können. Alt-Wizardristen sollten sich keine allzu großen Entfremdungs-Sorgen machen. Die Modernisierungen sind ebenso angebracht wie behutsam, das wohlige vertraute Wizardry-Feeling stellt sich spätestens beim erstem Kampf wieder ein. Sie bekommen es dabei mit über 100 Monstertypen zu tun. Inklusive Variationen werden es wohl mehr als 300 Sorten sein, darunter sogar eine Seebestie – mal sehen, wo die lebt!

Sie legen fest, wie Ihre Jungs und Mädels stehen sollen – möglichst so, dass jeder seine Waffe effektiv einsetzen kann. Mehr


In den südlichen Wäldern sollten Sie unbedingt mal die Baumstadt Trynton besuchen – und deren Bewohner beruhigen.


In der nächsten Runde setzt unsere Zauberin eine Magic Missile gegen diese Kellerkrabbler ein.

als ein Dutzend Kampfbewegungen bauen die Designer ein, wodurch zumindest Abwechslung ins Spiel kommt. Das alles läuft phasenweise ab, wie aus »Wizardry 7« gewohnt.

Ihre Party besteht aus maximal sechs Teilnehmern, kurzfristig können noch zwei weitere dazu kommen. Bei der Generierung Ihrer Party haben Sie die Wahl zwischen elf verschiedenen Rassen, die 15 unterschiedliche Charakterklassen haben. Darunter befinden sich Kämpfer, Alchemisten, Bischöfe (!), Mönche und Ninjas. Ihre Fähigkeiten (angezeigt durch Punkte) verbessern sich beim Aufsteigen im Rang, aber auch durch häufiges Üben. Brandneu ist die putzige Klasse »Gadgeteer«. Die verschrobenen Angehörigen dieses Berufsstands sind notorische Bastler und hantieren gerne mit Feuerwaffen herum. Ein Gadgeteer kann aus verschiedenen Einzelteilen alle möglichen Ausrüstungsgegenstände zusammenschrauben. So ergibt die Kombination »Lautsprecher + Kunstauge« einen Alarmmelder, der beim Rasten vor nahenden Monster warnt.

Trotz des technischen Ambientes lernen Ihre Jungs über 90 Sprüche, wobei mehr als ein Dutzend für Wizardry 8 neu entwickelt wurden. Das Zaubersystem übernimmt viele gute Ideen vom Vorgänger. Für jede der sechs Magieschulen gibt es separate Mana-Konten, die nur durch eine Rast wieder aufgefüllt werden. Bei den meisten Sprüchen dosieren Sie die Stärke in acht Stufen: So verursacht ein dreifacher Feuerball weitaus mehr Schaden (und verbraucht mehr Magiepunkte) als eine halbe Portion.

»30 große Areale.«

Rund 30 große Areale lassen auf viel Abenteuer spekulieren mit Unterquests und allem Drum und Dran. Wir sind jedenfalls mächtig gespannt. **(hl/mash)**

KLEINE MOSTER-PARADE

DEATH LORD
Sie sind die mächtigsten der Untoten und hausen in Gräbern oder verlassenen Ruinen. Angeblich sollen einzelne von ihnen ganze Armeen abgeschlachtet haben; Gott sei Dank sind sie recht selten.

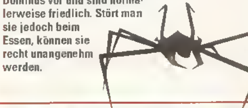



DEPTH DWELLER
Diese Kreaturen leben in verlassenen Gegenden der Insel Bayjin. Sie ernähren sich zwar eher von Kleinfischen, greifen aber trotzdem jeden an, der dumm genug ist, sich in ihre Unterwasser-Verstecke zu wagen.

GOLEM
Golems sind sehr langsam, unheimlich stark und ziemlich dämlich. Daher und auf Grund ihrer bedingungslosen Treue sowie stetigen Wachsamkeit werden sie gern als Wächter eingesetzt.

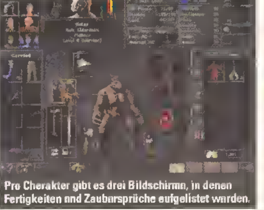


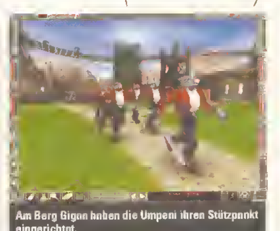
LAVA-LORD
Wird von den Leuten in Rapax Rift angebetet und mit Opfern ruhig gestellt. Ist angeblich ein Diener der Dämonen-Göttin Al-Sedexus, andere sagen, er ist schon älter als sie.



ROACH
Diese Riesenkakerlaken kommen überall in Dominus vor und sind normalerweise friedlich. Stört man sie jedoch beim Essen, können sie recht unangenehm werden.


Portraits, Radarschirm und Formationsanzeige können auch ausgeblendet werden.


Pro Charakter gibt es drei Bildschirme, in denen Fertigkeiten und Zaubersprüche aufgelistet werden.


Am Berg Gigan haben die Umpani ihren Stützpunkt eingerichtet.

DRAGON RIDERS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ubi Studios UK (ehemals Grolier)
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.dragonriders-game.com

- **Besonderheiten:** Basiert auf der Romanserie »Drachenreiter von Pern« von Anne McCaffrey ■ Daraus ergibt sich eine komplexe und gute Hintergrundgeschichte ■ Relativ großer Adventure-Anteil, aber auch Rollenspiel-Elemente ■ Drei verschiedene Arten von Erfahrungspunkten

Sind Fantasie-Romane eine gute Vorlage für Computerspiele? Hm. Noch eine andere Frage: Sind Drachen größer als Menschen?



Der Drache Zenth ist gelandet. Die winzige Figur auf seinem Rücken sind Sie: D'Kor, der Drachenreiter.

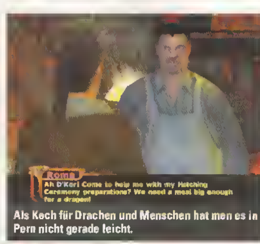
Die Sonne geht auf. Mensch, das war eine wilde Party gestern Abend. Doch auf den Kater kann D'Kor keine Rücksicht nehmen: Den Drachen mit Öl einschrubbeln ist nach wie vor nötig.

Selbst D'Kor, seines Zeichens Unteranführer einer Schwadron von Drachenreitern, hat es nun mal nicht immer leicht. Auch er wird betrunken. Auch er hat unangenehme Pflichten zu erfüllen. Und doch unterscheidet sich sein Leben in vielen Punkten grundsätzlich von unserem.

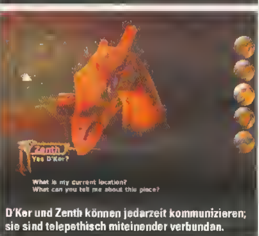
Die Parallelwelt

Die »Drachenreiter von Pern«, eine langlebige Fantasie-Serie der Autorin Anne McCaffrey, wurden mit vielen Preisen ausgestattet und bereits in etlichen Brett- und Computerspielen verwurstet. Sie spielen in einer Parallelwelt, in der es Drachen und außerirdische Gefahren gibt. Im konkreten Fall ein ungeheuer mächtiges Wesen, welches sich der Erde auf einem Asteroiden nähert, der alle zweihundert Jahre dort vorbeizieht. Nur die Drachenreiter, besonders fähige Menschen, die ihren Drachen in einer lebenslangen Symbiose verbunden sind, werden in der Lage sein, diese Gefahr abzuwehren. Sofern Sie sich geschickt anstellen.

Auf Ihrem langen Weg in Richtung Weltretter und Luftreiter sieht die unmittelbare Zukunft zunächst simpler aus. Sie als D'Kor erlernen die etwas träge Steuerung und versuchen, sich mit der verwirrenden Umgebung vertraut zu machen. Über 200 Charaktere bevölkern in fünf umfangreichen Kapiteln mittelalterliche Städte, Drachenreiter-Einsatzhöhlen und was es an Orten sonst noch geben mag. Dabei sind Gespräche sehr wichtig. Mit jedem Menschen, der uns begegnete, konnten wir zumindest ein paar Worte wechseln. Meistens springen dabei überschaubare Aufgaben raus, die uns halfen, die Welt zu verstehen. Wir sorgten zum Beispiel für die Aussöhnung zwischen dem Drachenreiter N'eth und dem Koch Tom, die am Vorabend über die Qualität der Kochkünste von Tom in



Als Koch für Drachen und Menschen hat man es in Pern nicht gerade leicht.



D'Kor und Zenth können jederzeit kommunizieren; sie sind telepathisch miteinander verbunden.

Streit geraten waren. Oder wir halfen der verstörten Hausfrau Mullen, ihren kleinen Jungen wiederzufinden, der sich irgendwo in der großen Höhle verlaufen hatte.

Rollenspiel-Einflüsse

Wir bezeichnen »Dragon Riders« als Action-Adventure, da D'Kor in Echtzeit durch eine typische 3D-Umgebung läuft und gelegentlich auch mit Dolchen oder anderen Waffen um sich haut. Die Rollenspiel-Einflüsse sind allerdings groß. Für jede gelöste Miniaufgabe gibt es Erfahrungspunkte, erstaunlicherweise in drei verschiedene Kategorien. Lesen Sie ein Buch, erhalten Sie Wissens-Punkte. Helfen Sie der armen Hausfrau Mullen, bekommen Sie Reputationspunkte, die in der Welt von Pern sehr wichtig sind. Ehre ist fast alles, haben Sie zu wenig Reputation, spricht noch nicht einmal Ihr Vorgesetzter mit Ihnen oder Sie werden nicht in die Bibliothek vorgelassen. Und stellen Sie sich geschickt mit Ihrem Dolch an, gibt es Stärke-Erfahrungspunkte, die Sie zu einem immer besseren Kämpfer machen.

Vor allem für Fans dürften die Drachenreiter interessant werden, haben die Programmierer doch offenbar keine Angst davor, die umfangreiche Romanwelt auch in gebührender Breite ins Spiel einzubinden. Aber auch mir als Nicht-Fan machte es nach zähem Beginn Spaß: Die Faszination, die von den Drachen, dem strengen Ehrenkodex der Reiter und der näher rückenden außerirdischen Bedrohung ausgeht, ist eine besondere. **(uh)**

EVIL TWIN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** In utero/Ubi Soft
- **Genre:** Geschicklichkeit
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.in-utero.com oder www.ubisoft.de

■ **Besonderheiten:** Inoffizielle Fortsetzung von Rayman 2 ■ Das klassische »Jump-and-Run«-Spielprinzip, mit einer Prise Adventure aufgefrischt ■ Held ein Waisenkind mit gespaltener Persönlichkeit ■ Enthält auch Spielelemente in der Ich-Perspektive

Ein Ausschnitt aus einer Zwischensequenz. Erkennen Sie die winzige Figur im Cockpit des Kampfroboters? So groß ist auch Cyprien.

Wenn es je eine Figur gab, in der sich der Erfolg einer Firma manifestierte, dann war es Rayman. Cyprien soll diesen Erfolg erneuern; er ist aber ein tiefgründigerer Charakter als der leicht naive Rayman.



Gelegentlich blitzt durch, dass sich das Spielprinzip von Evil Twin stark an Rayman 2 orientiert.

Seit seine Eltern bei einem Unfall starben, lebt Cyprien ganz in sich selbst zurückgezogen im Waisenhaus und spielt nicht mit den anderen Kindern. Stattdessen kämpft er Nacht für Nacht in seinen Träumen gegen gewaltige, finstere Mächte.

Wir wissen nicht genau, welche üblen Mächte auf den jungen Cyprien warten. Wir wissen nur, dass es ein harter und zäher Kampf wird. Der Newcomer In utero nutzt für »Evil Twin« all die Konzepte, die bereits »Rayman« und »Rayman 2« zu guten Spielen gemacht hatten. Diesmal kommt aber noch ein Schuss Horror und Adventure hinzu.

Rayman 2,5

Auf den ersten Blick unterscheidet sich das Spielprinzip kaum von Rayman 2. Sie laufen mit Cyprien über acht riesige Inseln, die in 76 Level aufgeteilt wurden. Was fehlt, ist der Bonboncharakter. Waren die Gegner im indirekten Vorgänger noch niedliche Piraten und selbst der größte Oberschurke im Grunde ein Trottel, kämpfen Sie diesmal gegen gigantische Insekten, Kampfroboter, missgestaltete Hutzelgnome oder Krokodile auf zwei Beinen mit gefräßigen Mäulern, unmodernen Uniformen und archaischen Schusswaffen.

Nett und harmlos wirkt kaum jemand. Im Kampf gegen derartiges Ungetüm helfen Ihnen nicht nur die flinken Beine des forschen Knaben und diverse Zaubersprüche, die er auf seinen Reisen erwirbt (unter anderem ein formschöner Feuerball), sondern vor allem seine Schleuder. Wenn er die benutzt, wechselt das Spiel in die Ich-Perspektive und wie in einem Shooter ballern Sie dann auf alles, was sich bewegt.

Außerdem besitzt Cyprien (nicht vergessen, wir träumen) die Fähigkeit, sich kurzfristig in Super-Cyprien zu verwandeln. Der sieht genauso aus, wie sich ein Waisenkind einen Helden vorstellt. Schwarze Maske, totschicker, hautenger Anzug, zerwuschelte Starkstromfrisur; da macht das Superhelden-Dasein Freude. Ach ja, und außerdem kann Super-C fliegen und ist superstark. Schon super.

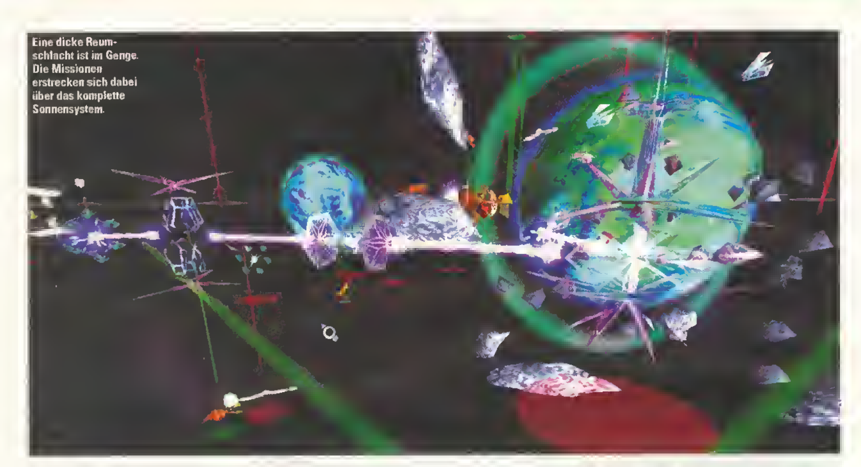
Sieht so ein Held aus? Cyprien, ein kleiner Junge und Vollwaise.

Nur ein Kinderspiel?

Obwohl sich ein Waisenknabe auf den ersten Blick kaum als Identifikationsfigur für Erwachsene eignet, wird Evil Twin kein Kinderspiel werden. Dazu ist die Hintergrundgeschichte zu schaurig und auch der Aufwand zu groß. Cyprien scheint nur zu träumen; aber irgendwann ist es ihm nicht mehr möglich, zwischen Traum und Realität zu unterscheiden. Die Waisenhauskinder kommen plötzlich alle in seinen Abenteuern vor und helfen ihm. Während eines Großteils des Spiel wird auch gar nicht gehüpft und geschossen, sondern sich mit insgesamt 60 Charakteren unterhalten, welche die Inseln bevölkern, oder die Gegend erforscht. Über 210 Zwischensequenzen, manche nur einige Sekunden lang, einige mehrere Minuten, versuchen das Spiel beständig zu beleben. Und dann ist da noch dieser seltsame Tod der Eltern und der geheimnisvolle Titel des Spiels. Wer ist jetzt eigentlich der teuflische Zwilling? Super-Cyprien kann es doch eigentlich nicht sein ...

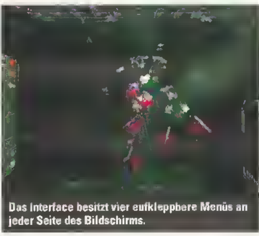
Evil Twin wird auf dem PC vermutlich abermals ein Nischendasein fristen. Schade, denn technisch verspricht das Spiel nahezu perfekt zu werden, es ist für Ubi Soft nach »F1 Racing Championship« der Titel des Jahres. Aber warum eigentlich sollte auf dem PC nicht auch einmal der Wunsch nach einem etwas anderen Spiel ausbrechen? **(uh)**

So sieht ein Held aus! Super-Cyprien, mächtig, schweigsam und eigentlich eine Traumfigur.



Eine dicke Raumschlacht ist im Gange. Die Missionen erstrecken sich dabei über das komplette Sonnensystem.

FAR GATE



Das Interface besitzt vier aufklappbare Menüs an jeder Seite des Bildschirms.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Super X Studios/ Virgin Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.far-gate.co.uk
- **Besonderheiten:** Amateur-Entwicklung ■ Komplett dreidimensional ■ Leichte Ähnlichkeit mit »Homeworld« ■ Wendungsreiche Story ■ Drei Parteien mit jeweils 25 Einheiten

Zuweilen geschieht es doch: Ein paar Leute beginnen mit der Entwicklung eines Spiels ohne Publisher, und kurz vor der Fertigstellung werden sie tatsächlich entdeckt. Voilà, hier kommen die Super X Studios!

Nach dem dritten Weltkrieg rauft sich die Menschheit zusammen und hat nach einigen Hundert Jahren das Sonnensystem besiedelt. Als sie andere Sterne besucht, stellt sie fest: wir sind nicht allein!

Mit einem neuartigen Antrieb wurde eine Sonde nach Proxima Centauri geschickt, die dort nach neunjähriger Reise einen bewohnbaren Planeten entdeckt. Dann reißt jedoch der Kontakt ab. Trotzdem rüstet die Regierung eine Kolonistenexpedition aus, welche die Raummarine ebenfalls unterstützt. Nach 15-jährigem Flug durch den Weltraum kommen die Schiffe in Proxima Centauri an, und stehen vor der Tatsache, dass wenigstens ein Planet schon unbewohnbar geworden ist. Jäger, die losgesandt wurden, um die energetisch tote Sonde zu bergen, werden von einer im All umherfliegenden Quallen-Art angegriffen. Und plötzlich spielt auch die Navy ihr eigenes Spiel. Was ist hier los?

Eine Alien-Rasse reicht nicht

Als Erstes bauen Sie nun aus den mitgebrachten Teilen eine Raumstation inklusive Schiffswerft und Hangar. Aus den im Asteroidengürtel abgebauten Rohstoffen zimmern Sie dann Jäger, Aufklärer, Schleppschiffe und schwer bewaffnete Angriffseinheiten zusammen. Die sind auch bitter nötig, denn die außerirdische Rasse der Nue-Guyen mag die Menschen überhaupt nicht und greift Sie sofort an. Im weiteren Verlauf kommen die Entrodii dazu, die ebenfalls überhaupt nicht daran denken, sich vornehm zurückzuhalten. Alle drei Gruppen verfügen dabei jeweils über rund 25 Schiffs- und Gebäudetypen.

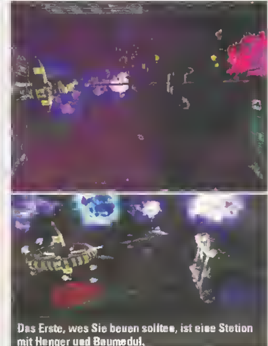
Die Stationen lassen sich mit Geschütztürmen bestücken, die angreifendes Kleinvieh abknallen, gegen Großkampfschiffe helfen allerdings nur – Großkampfschiffe. Zumindest Patrouillenboote oder besser noch Kreuzer sollten sich immer in der Nähe der Station aufhalten, um ausreichenden Schutz zu gewährleisten.

> »Wer glaubt, das Weltall sei öd und leer, täuscht sich.«

Steuerung in 3D

Wer glaubt, das Weltall sei öd und leer, täuscht sich. Planeten und Asteroidengürtel sorgen dafür, dass nicht immer der direkteste Weg auch der schnellste ist. Dank Naturereignissen wie Dunkelwolken oder Wurmlöchern ergeben sich taktische Möglichkeiten, die jedem anderen Szenario zur


Eins der Kolonistenschiffe wird von Aliens angegriffen.


Das Erste, was Sie bauen sollten, ist eine Station mit Hangar und Baumodul.

Ehre gereichen. Um Übersicht zu schaffen, führt ein durchsichtiges Koordinatensystem durch die Planetenebene, daran orientiert sich das Spiel und die Ausrichtung der Schiffe, Planeten und Stationen. Natürlich kann aber trotzdem jedes Objekt dreidimensional bewegt werden.

»Die Benutzerführung erscheint etwas unübersichtlich.«

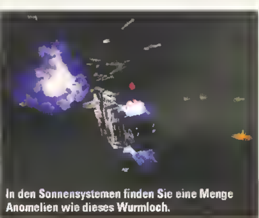
Zur Befehlskontrolle benötigen Sie Ihre Maus (mit der Sie die Ansicht drehen) sowie vier aufklappbare Menüs, die an allen vier Seiten des Bildschirms liegen und durch ihre Transparenz nichts Wichtiges verdecken. Trotz des Tutorials (die erste Mission) erscheint uns die Benutzerführung etwas unübersichtlich; möglicherweise ändert Publisher Virgin daran noch etwas.

So sieht's aus!

Auch wenn die Grafik niemanden vom Hocker haut, sieht sie doch recht hübsch aus mit all ihren Raumern, Planeten und Sonnen. Pro System sollen Hunderte Schlachtteilnehmer zu sehen sein, dazu unterstützt die Optik Bumpmapping und T&L, skaliert den Detail-Level aber auch und läuft somit ebenfalls auf schwächeren Rechnern. Ein Pentium mit 233 Megahertz soll nach Meinung der Entwickler ausreichend sein, unsere Preview-Version ruckelte aber teils noch auf einem 600-MHz-System.

Online-Multiplayer-Support läuft über Gamespy, das im Lieferumfang enthalten sein soll. Bis zu sechs Spieler liefern sich somit Gefechte, die sich dank Wurmlöcher über mehrere Sonnensysteme erstrecken können. Solisten erfreuen sich über die Kampagne, die rund 30 Missionen umfasst. Die Geschichte wird dabei genreüblich in der Grafik-Engine weitererzählt, Charaktere zeigen sich wie bei »Oni« in einem kleinen Fenster in Comic-Optik. Dazu gibt es eine recht erfreuliche Sprachausgabe, zumindest in der englischen Fassung. Jeder einzelne Auftrag dauert im Durchschnitt mehrere Stunden, ausreichende Beschäftigung sollte also sichergestellt sein. Vorsichtshalber finden Sie aber auch einen Editor zum Basteln eigener Feldzüge. **(mash)**

Schleppschiffe sind wichtig, um größere Stationsteile durch das All zu transportieren.


In den Sonnensystemen finden Sie eine Menge Anomalien wie dieses Wurmloch.

WER IST SUPER X STUDIOS?

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie den Namen des Programmierteams nicht kennen – die Jungs haben bisher auch noch kein Produkt entwickelt. Vier Designer schlossen sich zunächst unter dem Namen ThrushWave zusammen und nannten sich erst später um. Auf dem »Independent Games Festival« gewannen sie den »Audience Choice Award«, und gerieten so in das Blickfeld größerer Publisher. Microids erwarb dann die Rechte und bringt »Far Gate« auch hier zu Lande heraus.


Die Story wird in der Spiele-Engine und mit Hilfe von Comic-Bildchen weitererzählt.

EXKLUSIV AUS USA

Brücken, Fabriken oder auf Wunsch auch unharmonisch platzierte Fischerhütten können selbstverständlich in die Luft gesprengt werden.

REAL WAR

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Rival Interactive/ Simon &Schuster Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** August 2001
- **Internet:** www.rivalinteractive.com

- **Besonderheiten:** Kriegerischer Konflikt in naher Zukunft zwischen der USA und dem Rest der Welt ▪ Rival-Angestellte entwickelten ursprünglich ein Trainingsprogramm für die US-Armee ▪ Sehr detaillierte 2D-Umgebung ▪ Weltbild entspricht amerikanischem Denken

Oha. Ein Spiel, das uns mit dem »wahren Krieg« konfrontieren will. In diesem Fall steht sogar viel Militärerfahrung dahinter.

Der feindliche Versorgungskonvoi nähert sich der Brücke. Nur noch wenige Meter, und er wird mit seinen wichtigen Gütern in den Wäldern jenseits des Flusses entschwinden. Aber nicht mit uns.

Gerade noch rechtzeitig nähert sich unser kleiner Bomber der Brücke und hinterlässt Schutt, Asche, geborstenes Holz und hohe Handwerker-Rechnungen. So macht man das.

Programm der Eingeweihten

Wer sein Programm »Real War« (echter Krieg) nennt, könnte leicht für einen Angeber gehalten und gefragt werden: »Was wisst ihr davon!« In diesem Fall sind die Ansprüche aber einigermaßen begründet, hatte Rival Interactive doch ursprünglich ein Programm für die amerikanische Armee entwickelt (siehe Extrakasten). Nun hat das Pentagon der Firma gestattet, die dafür geschaffenen Tools erneut zu verwenden, um ein kommerzielles Produkt zu entwickeln.

Real War bietet das an, was man sich unter seinem Namen vorstellt. Sie kommandieren moderne Militärfahrzeuge, Flugzeuge und Marineeinheiten, die allesamt der Realität entlehnt wurden. Das 3D-Modell erinnert stark an Programme wie »Red Alert 2«, das heißt, echte 3D-Einheiten bewegen sich durch eine 2D-Welt, deren Blickwinkel nicht verändert werden kann.

Die Hintergrundgeschichte könnte aus jedem besseren James-Bond-Streifen stammen. Aus einem Bond-Film allerdings, in dem der Agent versagt. Eine Gruppe internationaler Terroristen attackiert einen US-Zerstörer. Zurückhaltend, wie die amerikanische Regierung nun einmal ist, befiehlt sie einen sofortigen Raketenangriff auf ein Gelände der Terroristen, dessen Position glücklicherweise bekannt ist. Unglücklicherweise haben die Terroristen mit diesem Gegenschlag aber gerechnet und dort eine Atombombe platziert, die während des Angriffs explodiert und eine nahe gelegene Stadt fast völlig zerstört. Dumm gelaufen ...

Ja und dann?

Diese Tragödie entfacht in der restlichen Welt einen Sturm der Entrüstung, durch den der dritte Weltkrieg entfacht wird. Die Entrüstungsfront schließt sich zum Bund der »Unabhängigen Befreiungsarmee« zusammen. Es gilt: Die USA oder die anderen. Soviel zur äußerst realistischen Hintergrundgeschichte.

Jede der zwei Seiten muss sich im Folgenden durch zwölf Missionen kämpfen, wobei beide Parteien ausführlich vorgestellt und ihre Motive erläutert werden. Führen Sie die



Besonders gut gefallen uns die reelen Größenverhältnisse zwischen Panzern, Fahrzeugen Infanteristen und Häusern

DAS PENTAGON SPIELT



Wer die amerikanische Armee nur für einen engstirnigen, einfallslosen Haufen hält, muss umdenken. Bereits 1997 gab das amerikanische Verteidigungsministerium einer staatlichen Firma namens DC Incorporated den Auftrag, ein strategisches Werkzeug namens »Joint Doctrine Interactive Practical Application« zu entwickeln, welches ausschließlich der US-Armee zur Verfügung stehen durfte. (Rival Interactive ging aus DCI hervor.) Da dieser Name selbst für Beamte zu lang war, erschien die Simulation im Mai 2000 unter dem Namen »Joint Force Employment«.
JFE bietet Echtzeit-Strategie, würzt sie aber mit einigen Ausbildungsfragen zwischen den einzelnen Missionen, um sicherzustellen, dass die Offiziere auch etwas Theorie lernen. So sollen die Soldaten in die Lage versetzt werden, Angriffe zu koordinieren. Da es ein Militär-Produkt ist, haben alle realen Länder Phantasienamen. Das hat folgenden Hintergedanken: Fällt das Programm in falsche Hände (zum Beispiel in die einer ausländischen Regierung), kann nun niemand mehr die Vermutung äußern, dass die USA einen Angriff vorbereitet.
Nur Führungskräfte der US-Armee dürfen JFE spielen. James Omer, Produkt Manager von Rival, führte uns eine Kopie lediglich vor. Hier sind ein paar Screenshots dieses »geheimen« Programms. Aber Sie verpassen nichts. Omer versicherte uns, dass Real War besser sein wird. Und wir sind gerne bereit, ihm zu glauben.



Hier wird Kanada völlig überrascht.



Es gab in JFE nur Fahrzeuge, keine Infanterie



»Das Wasser rauscht, das Wasser schwoll, benetzt die neue Panzerkette, der Kampf, der wird heut furchtbar werden, als wär der Feind 'ne Suffragette.«

USA, gilt es nicht nur, die Gegner zu besiegen, sondern auch die angeschlagene moralische Reputation wiederherzustellen. »Gottes eigenes Land«, und so weiter. Übernehmen Sie den Rest der Welt, ist es Ihr höchstes Ziel, aus der Großmacht USA eine Kleinmacht zu machen.

Real War ähnelt dabei herkömmlicher Echtzeit-Strategie, das Ressourcen-Management ist allerdings sehr wichtig. Munition, Treibstoff und Lebensmittel werden die Güter sein, auf die es ankommt. »Geerntet« werden sie nicht, aber es ist von entscheidender Bedeutung, die Rückzugslinien offen zu halten, damit Sie kontinuierlich mit Vorräten aus der Heimat beliefert werden. Waffen und Fahrzeuge werden den echten Vorbildern entsprechen, wobei beide Seiten 40 verschiedene Einheiten haben. Die Vielfalt ist groß. Eine F 16 ist eine mächtige Waffe, Sie müssen aber dafür Sorge tragen, dass auch eine funktionsfähige Landebahn zur Verfügung steht. Gegen Triton-Kurzstreckenraketen gibt es kaum eine Abwehrmethode. Und die Moral der Gegner schwächen Sie per Propagandamaterial mit gehässigen Nachrichten, welches über den feindlichen Linien abgeworfen wird. Eine seit dem Ersten Weltkrieg bekannte Methode, in einem Spiel dürfte sie aber das erste Mal zur Anwendung kommen.

Sonstige Neuheiten

Um den Kampf ausgeglichen zu gestalten, schließlich hat die USA in Sachen Militärtechnik erheblichen Vorsprung, gehen die Entwickler davon aus, dass die unabhängige Befreiungsarmee den Amerikanern eine streng geheime Waffe gestohlen hat. Die wird vermutlich der Rail-Technologie entsprechen (aus Filmen wie »Eraser« oder Shootern wie »Quake 3« sattsam bekannt.) Mal sehen, was sich Rival sonst noch einfallen lässt.

Das Interface wird es ermöglichen, einzelnen Fahrzeugen mit Hilfe einer Kamera automatisch zu folgen. Eine umständliche Suche nach verstreuten Gefährten soll so vermieden werden. Ein weiteres interessantes Feature ist die Kombination von Luft-, Land- und Seestreitkräften. Mit einem einfachen Tastaturdruck geben Sie den bereits in den Startlöchern befindlichen Einheiten den Befehl, mit dem Angriff zu warten, bis alle Truppen bereit sind. Real War wird außerdem Multiplayer-Duelle für bis zu acht Spielern ermöglichen, wobei dann jeweils vier Leute pro Seite kämpfen können. **(PC Gamer/uh)**



Hier ein paar weitere Bilder aus den Zwischensequenzen. Wie Sie sehen, stellt Real War eine nicht unerhebliche Palette an Vernichtungs-Werkzeug zur Verfügung.

ANSTOSS ACTION

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ascaron
- **Genre:** Fußball-Simulation
- **Termin:** Mai 2001
- **Internet:** www.ascaron.de

■ **Besonderheiten:** Kombinierbar mit Anstoss 3 ■ Namens- und Team-Editor ■ Flutlicht-, Regen- und Schneespiele ■ Action- und Simulations-Modus ■ Frei belegbare Gamepad-Buttons ■ Profivereine ■ Nationalmannschaften

Dem Taktikmenü ist die Verwandtschaft zu Anstoss 3 deutlich anzusehen.

Endlich riskiert mal einer was: »FIFA«, der unumstrittene digitale Fußballkaiser von EA Sports bekommt Konkurrenz – und die stammt sogar aus deutschen Landen.



Gelungene Aktionen lassen sich natürlich beliebig oft wiederholen und abspeichern

Die Ballfreunde von Ascaron haben sich mit »Anstoss« – der vielleicht besten Kickermanager-Serie überhaupt – einen festen Platz im Herzen eines jeden Fußballfans erobert. Dass die Gütersloher ihre Bilanzen und Statistiken mal beiseite legen, um auch mal eine waschechte Fußball-Simulation auf die Beine zu stellen, hätte wohl kaum einer vermutet.

Das kann aber der altehrwürdigen FIFA-Serie nur gut tun, denn im selben Maß, in dem EA Sports den Ableger-Ausstoß seiner Fußballreihe erhöhte, schrumpfte auch deren Lust, den Kickern mal ein paar wesentliche Neuerungen einzuimpfen. Die originellste Eigenheit von »Anstoss Action« daher gleich mal vorneweg: Das Spiel lässt sich sowohl separat betreiben, als auch mit dem Manager »Anstoss 3« kombinieren. Das heißt, wenn Sie nach der »Anstoss Action«-Installation Anstoss 3 starten, dürfen Sie ab sofort jedes Spiel eigenhändig austragen. Dabei fließen sämtliche zuvor getroffenen Entscheidungen in das Spiel ein: Verletzte Spieler laufen nicht auf, wohl aber neue Kicker, die Sie vom Transfermarkt oder der Jugend in die Stammmannschaft übernommen haben. Und falls Sie Ihren Eintrittspreis in allzu übertriebene Höhen schrauben, bleiben die Tribünen dann mal eben leer.



Bundesliga-Alltag wie man ihn kennt: Im Kasten der Frankfurter Buben hat's wieder mal geklingelt.

Nomen est Omen

»Anstoss Action« besitzt nicht den kostspieligen, offiziellen FIFA-Segen, und damit auch nicht die originalen Vereins- und Spielernamen. Wohl aber einen Editor, und mit dem können Sie ja die leicht verballhornten Namen entsprechend korrigieren. Und nicht zu vergessen gibt es auch noch das Internet und dort jede Menge Anstoss-Fanseiten, auf denen sicherlich alsbald die Originalnamen irgendwo auftauchen. Ansonsten sind hier sämtliche bekannten Bundesliga-Profivereine mit von der Partie, dazu kommen noch über 40 Nationalmannschaften, also alle Teams, die auch bei Anstoss 3 mitmischen. Auch die offiziellen Turniere wie Champions League, DFB-Pokal, UEFA-Cup, WM und EM sind mit dabei – selbst wenn Sie aus besagten Grün-



Eine schöne Flugeinlage, das freut die Zuschauer.



Massenversammlung im Strafraum – und das bei strömendem Regen



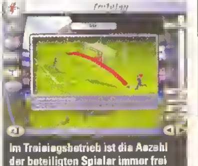
Dieser Bursche könnte der Zwillingsbruder von Paolo Sergio sein.

»Lässt sich mit Anstoss 3 kombinieren.«

den anders heißen. Dazu kommen die üblichen Spiel-Modi wie Freundschaftsmatch sowie umfangreiche Trainingsmöglichkeiten von Standardsituationen bis hin zu Übungsspielchen wie »fünf gegen zwei«, und natürlich auch die Möglichkeit, eine komplette Saison zu absolvieren.

Des Weiteren existieren zahlreiche Einstellmenüs, denen man die Verwandtschaft zu »Anstoss 3« deutlich ansieht. Sie dürfen jedem Spieler einen Gegenmann zuordnen, den Wirkungskreis jedes einzelnen Kickers genau definieren, die Härte einstellen, Abseitsfallen aktivieren und Systeme wie »4-4-2« oder »5-3-2« festlegen und abspeichern. Auch hier kennt die Detailwut der Anstoss-Macher keine Grenzen: sogar die Lautstärke des Schiedsrichterpfiffes lässt sich einstellen. Wer mag, darf während des gesamten Spiels nur einen einzigen Spieler steuern. Diese Variante dürfte wohl insbesondere im Mehrspielerbetrieb viel Spaß machen. Etwa wenn vier Fußballbegeisterte im selben Team spielen und dabei jeweils einen festgelegten Spieler steuern.

Fußballtechnisch kann sich diese Simulation ebenfalls sehen lassen. Dank der mit über 300 per Motion-Capturing-Verfahren digitalisierten Ledertreter wirken deren Animationen ausnehmend geschmeidig. Ins rechte Licht gerückt wird das Geschehen durch mindestens sechs wählbare Kameraperspektiven. Im Unterschied zu FIFA lassen sich die Gamepad-Buttons beliebig mit Aktionen wie Flanke, Turbo, Pass oder Schuss belegen. Wem die circa zwölf möglichen Aktionen zu viel sind, wechselt einfach in den Action-Modus. Dort werden Sie mit bescheidenen zwei Knöpfen locker über die Runden kommen. Und noch nicht mal die FIFA-Asketen wurden vergessen: Wahlweise lasst sich nämlich euch die offizielle FIFA-Button-Belegung aktivieren. Für die rechte Stimmung sorgen derweil animierte Zuschauer sowie vor allem der bereits von Anstoss 3 bekannte Radiomoderator Günther Koch. Der soll insgesamt rund 1800 Reporterphrasen dreschen – und das hoffentlich immer nur bei passender Gelegenheit. **(md)**



Im Trainingsbetrieb ist die Anzahl der beteiligten Spieler immer frei einstellbar.

ORIGINAL WAR

In den Hauptbasen konstruieren Sie Gebäude und Fahrzeuge oder tüfteln an wissenschaftlichen Errungenschaften.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Altar interactive/Virgin
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.altarinteractive.com

- **Besonderheiten**: Zeitmaschinen-Story ■ Mixtur aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel ■ Zwei Parteien mit je einer Kampagne ■ Missionsbaum mit rund 40 Einsätzen ■ Vier steigerungsfähige Charaktereigenschaften ■ Gebäudebau ■ Mehrspielerfähig

Früher hatten es die Storyschreiber leichter, denn da gab´s noch so tolle Feindbilder wie die Sowjets. Von dieser Zeit träumen einige tschechische Entwickler heute noch.

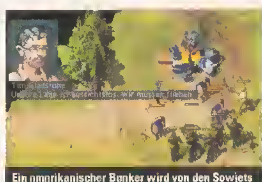
Jedenfalls liegen sich im Erstlingswerk der tschechischen Programmierfirma Altar die kapitalistischen Amis und die kommunistischen Sowjets mal wieder arg in den Haaren. Es geht dabei um ein Mineral namens Seberit, dessen Besitz gleichbedeutend mit der Weltherrschaft ist.

Dumm nur für die Amerikaner, dass dieses Erz, welches für den Betrieb von Zeitmaschinen benötigt wird, einzig und alleine in Sibirien zu finden ist. Um sich das kostbare Seberit im wahrsten Wortsinne möglichst »frühzeitig« unter den Nagel zu reißen, reist ein US-Soldatentrupp per Zeitmaschine zwei Millionen Jahre zurück in die Vergangenheit, und die Russen machen es ihnen natürlich nach. Und damit das Ganze noch etwas komplizierter wird, mischt auch noch eine Bande arabischer Terroristen mit. Des Weiteren dürfen Sie sich auf Urweltmenschen sowie allerlei archaisches Viehzeug wie etwa Laufvögel, Säbelzahntiger und Mastodons gefasst machen.

Spezialisten sind In

Ähnlich wie bei »Alarmstufe Rot 2« ergreifen Sie in den beiden Kampagnen entweder die Partei der Amerikaner oder der Sowjets. Die spannende Hintergrundgeschichte schreitet bereits während der Einsätze voran und hat manchmal sofortige Auswirkungen auf die aktuelle Mission. Ihr Hauptheld ist zu Beginn ziemlich allein und nur mit einem Maschinengewehr bewaffnet. Nach und nach gesellen sich jedoch weitere Mitstreiter hinzu: Je nach Einsatz kann die Truppe dann schon mal auf ein rundes Dutzend Köpfe anwachsen. Jeder der Männer (und Frauen) besitzt mit »Wissenschaftler«, »Soldat«, »Ingenieur« und »Mechaniker« vier steigerungsfähige Charaktereigenschaften und damit auch eine Menge Spezialwissen. So können die begabtesten Soldaten Fabriken und Labors bauen und betreiben, Fahrzeuge herstellen und Teammitglieder heilen. Die tüchtigsten Wissenschaftler sind sogar dazu fähig, sich mit herumstreunenden Urweltmenschen anzufreunden, diese an der Waffe auszubilden und für ihre Zwecke einzuspannen.

Natürlich ist jedes Teammitglied kostbar, dennoch können Sie auch mit einer reduzierten Rumpftruppe das Spiel gewinnen – es wird dann halt nur entsprechend schwerer. Denn eine ganze Menge taktisches Geschick gehört auf jeden Fall dazu, wenn Sie den stets überlegenen Gegner ausmanövrieren wollen. Offene Feldschlachten sind daher megaout, total angesagt dagegen ist die Taktik des vorsichtigen Heranpirschens und heimlichen Zuschlagens, wie es sich bereits bei »Commandos« bewährt hat. **(md)**



Ein amerikanischer Bunker wird von den Sowjets ins Kreuzfeuer genommen

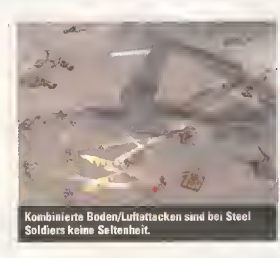


Zwei leicht bewaffnete Soldaten gegen eine fetten Panzer: das kann ja nicht gut gehen.

Z: STEEL SOLDIERS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bitmap Brothers
- **Genre:** Action-Strategie
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.bitmap-brothers.co.uk
- **Besonderheiten:** Actionreiches Echtzeit-Strategiespiel ■ 6 Landschaftstypen ■ 30 Solo-Missionen ■ 20 Mehrspieler-Karten ■ Charaktere der Urversion Z sind importierbar ■ Knallharte Techno-Musik ■ Mehrspieler-Option für acht Leute ■ Level-Editor ■ 30 Truppengattungen ■ 20 Gebäudesorten


Kombinierte Boden/Luftattacken sind bei Steel Soldiers keine Seltenheit.

Bald ist es so weit, dann treten die stählernen Soldaten das Erbe von »Z«, der Mutter aller Echtzeitschlachten an.


Wasserfahrzeuge können selbst in Dschungelgebieten eingesetzt werden.

Sehr fleißig waren sie, die Bitmap Brothers, denn seit unserem letzten Vorabbericht (siehe PC Player 1/2001) hat sich bei »Z: Steel Soldiers« eine Menge getan. Ehrensache, dass wir Sie mit den neuesten Fortschritten der fulminanten 3D-Kämpfe bekannt machen.

Verglichen mit aktuellen Echtzeit-Strategiespielen wie »Alarmstufe Rot 2« erinnert »Steel Soldiers« fast schon an ein Actionspiel. Klar, es gibt auch hier eine ziemlich wilde, futuristische Story, die übrigens aus der Feder des »Imperium Galactica 2«-Machers Martin Pond stammt. Natürlich haben auch wieder Industrieanlagen ihren großen Auftritt. Dort produzieren fleißige Fabrikanten beliebig viel marschierendes, fahrendes, schwimmendes und sogar fliegendes Kriegsgerät. Dies alles spielt aber höchstens die zweite Geige, denn im Vordergrund stehen actionreiche Gefechte, bei denen ein einziger schneller Überfall den Grundstein zum Erfolg legen kann. Denn genau wie beim legendären Vorgänger »Z« wurde die in sechs Varianten – wie Dschungel, Gebirge oder Wiese – vorrätige Landschaft in Zonen aufgeteilt. Eine solche wird automatisch vom aktuellen Besitzer der dort postierten Industrieanlagen kontrolliert. Der hat damit natürlich auch die Herrschaft über die jeweiligen Produktionsanlagen inne und kann seinen Rüstungsausstoß entsprechend steigern. Manche Zone ist dabei bis zu fünf Mal produktiver als die anderen. Und wenn der Gegner erst mal einen solch mächtigen Sektor und damit auch die numerische Armeen-Überlegenheit besitzt, fällt es entsprechend schwer, ihn niederzuringen.

Kein Spiel für Zauderer also, denn hier geht es letztlich darum, so schnell wie nur irgend möglich, die Mehrheit der Zonen unter seine Kontrolle zu bringen.

Angriff ist die beste Verteidigung

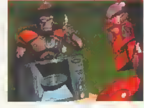
Dies war bereits beim Urahn »Z« der Fall, nur tobt die Schlacht heute in frei zoom- und drehbarem 3D, was natürlich erhebliche taktische Auswirkungen zur Folge hat. Direkte Feuerlinien wirken sich ebenso auf das Geschehen aus wie Höhenstufen und Wettereffekte, und insbesondere Deckungsmöglichkeiten wie Berge oder Bäume gilt es tunlichst auszunutzen. Auch ist es möglich, Sperrfeuer etwa in engen Durchgängen zu legen, bevor der Gegner überhaupt in Sicht kommt. 30 Truppentypen treten insgesamt an. Das sind in der Praxis mehr als es sich zunächst anhört, denn da für mühselige Forschungstätigkeiten sowieso jegliche Zeit fehlt, hat wirklich jede Einheitengattung ihre Daseinsberechtigung und mischt auch von Anfang bis Spielende kräftig mit.

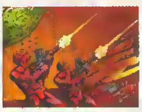
Schnell reagieren müssen Sie aber auch im Mehrspieler-Modus, denn wer hier vor dem Angriff erst mal gemütlich eine Massenarmee heranzüchtet, wird vom Gegner ruckzuck platt gemacht. Dafür sorgen dann schon neuartige Einheitentypen wie etwa Spione, Sprengstoffexperten oder gar Techniker. Letztere sind sogar dazu fähig, feindliche Gebäude und Flugzeuge im Handstreich zu erobern. Trotz der schmucken 3D-Optik sind die Hardwareanforderungen übrigens erfreulich bescheiden: Bereits auf einem P 2/266 kommt der Angriff nämlich schon mächtig in Schwung. **(md)**


Die Hauptbasis wird von zahlreichen stationären Einheiten bewacht

WITZIGKEIT KENNT KEINE GRENZEN

Die legendären, comicartigen Zwischensequenzen sorgen wieder für einen leichten humoristischen Einschlag.





Spielwarenmesse Nürnberg 2001

NÜRNBERGER STIPPVISITE

Ob mir das Wählerstimmen bringt, wenn ich dieses Ding herumschwenke?

Gute Idee! Ich auch ich auch!

So sieht das kleine Wunderwerk aus der Nähe aus. Der LED-Farbmonitor ist erstaunlich leistungsstark

Ein Game Boy Advance: Da freut sich der Bundeskanzler! Edmund Stoiber und Axel Herr, der Geschäftsführer von Nintendo Deutschland, lächeln mit.

Der Bär tanzte nicht auf der Spielwarenmesse in Nürnberg – doch wer will schon tanzende Bären sehen?

Es tut sich was in der deutschen Messelandschaft. Die IFA in Berlin wird allmählich zu einer echten Größe, die come.on in Leipzig soll im November die Cebit Home ersetzen. Nur Nürnberg kränkelt ein wenig.

Zumindest, was den Bereich Computerspiele betrifft. Wohl waren noch einige große, etablierte Hersteller da, allen voran Infogrames und Take 2, aber Sensationen wie die Welturaufführung von »Grand Prix 3« – so wie im letzten Jahr – blieben diesmal ein Wunschtraum.

Doch halt

Ein Ereignis haben wir glatt unterschlagen. Bundeskanzler Gerhard Schröder, in seinem Schlepptau der bayrische Ministerpräsident Edmund Stoiber, flanierte durch die Computerspielhalle und ließ sich unter anderem in die Geheimnisse des »Game Boy Advanced« einweihen. Es war ein beeindruckendes Schauspiel. Vorneweg eine hübsche Hostess mit einem Schild, auf dem »VIP-Rundgang« stand. Was in diesem Fall nun wirklich nicht übertrieben war. Dahinter schritt eine Horde Sicherheitsbeamter in dunklen Anzügen, es folgten weise Würdenträger und Messehonoratioren, mitten drin der Kanzler. Der ist kleiner, als wir angenommen hatten, doch als er lediglich einen halben Meter von uns entfernt vorüberging, erfasste uns dann doch ein weihevoller Schauer und wir verziehen ihm, dass



Am Take 2-Stand wurde erstmals eine spielbare Version von Mafia gezeigt.

er sich dieses Jahr nur für Videospiele, und hier insbesondere für den **Nintento**-Stand interessierte. Zum Ausgleich müsste aber nächstes Jahr eine ausführliche Einführung in »Baldur's Gate 3« drin sein. Ob Schröder bald einen Game Boy Advance für seine Töchter geschenkt bekommt? Normalbürger werden etwa 250 Mark zahlen müssen.

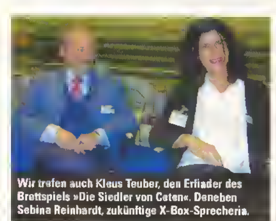
Bei den Konsolen war ansonsten nicht viel zu sehen. **Sony** war erst gar nicht gekommen. Man munkelte, die Firma wäre darüber verärgert, dass Nintendo dieses Jahr der offizielle Werbepartner der Spielwarenmesse war. Und **Sega** konnte sich seinen Messestand nicht mehr leisten. Die Dreamcast wird nicht mehr produziert, das Unternehmen will sich nun auf die Softwareherstellung konzentrieren und ringt letztendlich ums Überleben, auch wenn das die Geschäftsleitung sicher ganz anders sieht. Die Entscheidung kam aber anscheinend so überraschend, dass die eingeplante Fläche für Sega nicht mehr anderweitig vermietet werden konnte und dort stattdessen ein großes Messecafe eingerichtet wurde.


Dieser Hase hat seine letzte Möhre genossen: S.W.I.N.E. zeigt den erbarmungslosen Kampf von Schweinen und Hasen in all seinen Facetten.

Ravensburg erstarkt

Positiv fiel uns auf, dass deutsche Unternehmen dieses Jahr einige interessante Titel präsentierten oder gar selbst entwickeln. Allen voran **Fishtank Interactiva**, das Computerspiel-Label von Ravensburger unter der Ägide von Frank Heukemens, dem ehemaligen stellvertretenden Chefredakteur der Power Play. Besonders stolz ist Fishtank auf »Aquanox«, die Fortsetzung der U-Boot-Simulation »Schleichfahrt«. Die abermalige Verspätung auf den Herbst 2001 begründet der Entwickler Massive Development mit einer kompletten Überarbeitung der Grafik-Engine, welche für die neue Grafikkarte NV 20 (vermutlich die neue GeForce 3) von NVIDIA optimiert wird. Die Zusammenarbeit wird auf die Spitze getrieben: NVIDIA wird spezielle NV-20-Aquanox-Treiber nur für dieses Spiel entwickeln.

Gut gefallen hat uns »S.W.I.N.E.«, ein Echtzeit-Strategiespiel eines noch unbekannten Entwicklers. Hier geht es um aggressive Kampfschweine, die ihre Nachbarn, die Hasen, überfallen. Die Eigenheiten der beiden Rassen werden mit passenden Fahrzeugen und Zeichnungen gebührend »herausgearbeitet«. Kolossal die Schweine-, eleganter die

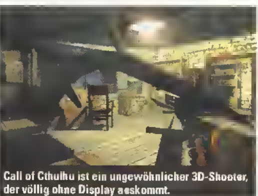

Wir trafen auch Klaus Teuber, den Erfinder des Brettspiels »Die Siedler von Catan«. Daneben Sabina Reinhardt, zukünftige X-Box-Sprecherin.

Hasenvehikel. Aber ebenso schön und flüssig animiert bewegen sich die Fahrzeuge, dabei müssen Sie auf den Spritverbrauch und Munition achten und zu diesem Zweck kleine Anhänger mit Nachschub hinter sich her ziehen. Es wird vermutlich nichts für Einsteiger, aber vielleicht ein originelles Spiel für Profis. Mit »Call of Cthulhu« bietet man außerdem einen atmosphärischen 3D-Grusel-Shooter mit verblüffend guter Grafik an. Dies ist umso erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass der gleiche Entwickler, nämlich Headfirst Productions, sich zuvor einigermaßen erfolglos am bis heute nicht erschienenen »Simon the Sorcerer 3D« versuchte.


Ist die Messe in Nürnberg ein Auslauf-Modell? Zumindest für die Präsentation von Computerspielen? Wo der Sega-Stand hätte sein sollen, befand sich dieses Jahr nur eine Bar, andere Flächen blieben sogar völlig leer.

Best of the Rest

Ähnlich gruselig wird's auch beim 3D-Action-Adventure »Alone in the Dark 4« zur Sache gehen: Bei **Infogrames** war immer noch nicht viel von diesem Titel zu sehen, dort konzentriert man sich mit aller Macht auf »Desperados: Wanted Dead or Alive« von Spellbound Entertainment, einem weiteren deutschen Hersteller. Desperados orientiert sich sehr an »Commandos«, sogar die Sichtbereiche der Gegner wurden fast identisch übernommen.


Call of Cthulhu ist ein ungewöhnlicher 3D-Shooter, der völlig ohne Display auskommt.

Dafür kann es mit einem unverbrauchten Wild-West-Hintergrund und einer durchgehenden Hintergrund-Geschichte protzen.

Auch **CDV** ist dank seines »Sudden Strike«-Erfolgs wieder erstarkt. Nun entwickelt man natürlich eine Fortsetzung, gibt aber mit »Das Geheimnis der Druiden« (siehe Test auf Seite 108) auch dem deutschen Newcomer House of Tales eine Chance. Der Irrläufer »LMK« hat bei CDV ebenfalls Unterschlupf gefunden, ob die Umbenennung in »Divine Divinity« eine gute Idee war, muss sich aber noch zeigen.

Take 2 zeigte endlich einmal eine spielbare Version von »Mafia«. Der Rennspielanteil ist erheblich, wie wir bei einer Probefahrt mit einem Boliden aus den 30er Jahren feststellten. Auch die Fahrphysik war gar nicht übel. So recht zum Prohibitions-Klima, zu Mord und Totschlag scheint uns dieser Renn-Aufsatz zwar nicht zu passen, aber wer wird denn so pessimistisch denken. Böse PC Player.

Frank Heukemens, ehemals Power-Play-Redakteur und nun Director Games bei Ravensburger, präsentierte uns einige viel versprechende Neuheiten.

Und die Zukunft?

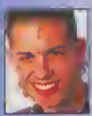
Dieses Jahr stellten nur wenige Computerspielehersteller in Nürnberg aus, Neuheiten waren rar. Man spart offenbar, wo es geht, und besonders gerne an den hohen Standkosten einer Messe, die sich wieder auf ihre Ursprünge zu konzentrieren scheint, die Nicht-Elektronik-Spiele. Vor zwei Jahren war in Halle 8 noch viel los, diesmal gähnten uns mehrere leere Standflächen entgegen.

Wer wissen will, wo im Moment der Erfolg zuhause ist, merke auf: **Koch Media** erhielt vom VUD, dem Verband der deutschen Unterhaltungssoftware, einen Preis für 200 000 verkaufte Exemplare der »Rache der Sumpfhühner« (siehe PC Player 6/2000, Wertung 28 Prozent). Dass ein ausgesprochen mieser Moorhuhn-Klon prämiert wird, macht sicher so manchen wütend. Aber nicht ärgern. Gelegenheitsspieler begeistern sich nun mal nicht für »richtige« Computerspiele, sie suchen den Spielehappen für zwischendurch. Elitäres Naserümpfen und verächtliches Kopfschütteln gegenüber den Käufern wäre von daher fehl am Platze. Auch wenn es das Sumpfhuhn nicht gäbe, würde sich ein Spitzentitel wie »Deus Ex« keinen Deut besser verkaufen. **(uh)**


Auf Desperados, eine Art Wild-West-Commandos, hält Infogrames ganz große Stücke.

DIE STUNDE DER RACHE

LUC MARTIN



Wem ist es nicht schon mal so gegangen: Da kaufe ich mir für achtzig Mark ein neues Spiel und ackere mich auch noch durch ein entbehrungsreiches Tutorial. Wenn ich dann endlich das eigentliche Spiel starte, ist es immer dasselbe - Ich werde vom eigenen PC ausgebootet, ausmanövriert, überholt, überrollt, vom Platz gefegt, zutiefst gedemütigt und in den Staub getreten. Nicht etwa bloß einmal, sondern mit bedrückender Regelmäßigkeit ernten stundenlange Bemühungen, das Spielprinzip zu meistern, nichts als die höhnische virtuelle Verachtung des digitalen Gegenübers. Ganz klar, die Blechkiste betrügt und fortgeschrittene KI-Routinen erlauben ihr auch noch, sich heimlich darüber zu freuen.

Dann endlich, manchmal Tage später, fangen hart erworbene Übung und bittere Erfahrung an, sich auszuzahlen, und langsam gewinne ich die Oberhand. Jetzt hat die Stunde der Vergeltung geschlagen. Und das will voll ausgekostet werden. Irre lachend treibe ich die unterlegenen Gegnerscharen vor mir her, dränge die KI gnadenlos in die Enge, lasse sie kurz vergeblich Hoffnung schöpfen, lasse sie zappeln wie die Katze die Maus, nur um sie dann noch stärker zu piesacken. Langsam fühle ich mich etwas besser. Erst nach langer, süßer Quälerei lasse ich den Gegner schließlich möglichst in einem kunst- und effektvollen Schlussfeuerwerk untergehen.

PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

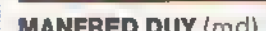
SPIEL DES MONATS



Black & White

Schwarz oder weiß, kalt oder heiß, gut oder böse, Topp oder Flop – dieser Affe kann Ihnen da auch nicht weiterhelfen, aber wir. Soviel vorab: Black & White ist göttlich!

Das PC-Player-Testteam

MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres** Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem DVD-Player** Q and not U: No kill no beep beep
- **Auf der Privat-Festplatte** Black & White, Siedler 4, Diablo 2
- **Auf meinem Nachttisch** Vorbestellschein: T. Brooks: Die Hexe von Shannara
- **Ich freue mich auf** Diablo 2 Add on



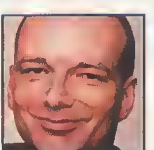
UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres** Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler** Jim Croce: Words and Music
- **Auf der Privat-Festplatte** F 1 Racing Championship, SWAT 3: Close Quarters Battle
- **Auf meinem Nachttisch** Antoine de Saint-Exupéry: Wind, Sand und Sterne
- **Ich freue mich auf** Dungeon Siege, Max Payne, Motor City Online



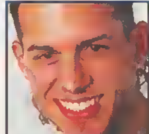
DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres** (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler** Toy Story 2
- **Auf der Privat-Festplatte** Black & White, Die Siedler 4, Dungeon Keeper 2
- **Auf meinem Nachttisch** Cinema
- **Ich freue mich auf** Unreal 2, Pool of Radiance 2, Star Trek: Bridge Commander



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres** Sport- und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler** Our Lady Peace: Spiritual Machines
- **Auf der Privat-Festplatte** Giants, NBA Live 2001, Team Fortress Classic
- **Auf meinem Nachttisch** Ruth Rendell: Piranha to Scurfy
- **Ich freue mich auf** Wizardry 8, Star Trek Away Team



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres** Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem MP3-Player** Garbage: Girls don't cum
- **Auf der Privat-Festplatte** Warlords 3 - Darklords Rising, Darklands, Sererance
- **Auf meinem Nachttisch** Michael Crichton: Timeline
- **Ich freue mich auf** Neverwinter Nights, Morrowind, Warlords 4

TESTS

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial

DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigan wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennan in aller Regel dia heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergaba dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für dia Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Gald auch wart ist.

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterian haben natürlich ainan gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



JOE NETTELBECK (jn)
- **Lieblings-Genres** Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem DVD-Pleyer** The Big Lebowski
- **Auf dar Privat-Fastplatte** Ca. 3 Millionen 1 cm lange Haare
- **Auf meinem Nachttisch** Harald Evers: Die Bruderschaft von Yoor
- **Ich freue mich auf** Den nächsten Lars-Croft-Spot; Die Erfindung des Haushaltsroboters



JOCHEN RIST (jr)
- **Lieblings-Ganra** Ego-Shooter, Geschicklichkeitspiele
- **In meinem DVD-Spieler** Smilla's Feeling for Snow
- **Auf der Privat-Festplatte** F1 Racing Championship; Instagib (Q3); Giants; C&C Red Alert 2
- **In meinem Papierkorb** The Sims Livin' Large
- **Ich freue mich euf** ... den Frühling, Cabrios, Flirts, 1on1s, kühle Drinks und Duke Nukam Forever



MARTIN SCHNELLE (mash)
- **Lieblings-Genres** Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In mainam DVD-Spieler** Mylene Farmer: Live A Bercy
- **Auf der Privat-Festplatte** Black & White; Mech Warrior 4; SWAT 3: Elite Edition
- **Auf meinem Nachttisch** Tom Clancy: US-Marines
- **Ich fraue mich auf** Meinen Steuerbescheid; Duke Nukem Forever; C&C: Renegade



STEFAN SEIDEL (st)
- **Lieblings-Genres** Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spielar** No angels: Daylight in your Eyes
- **Auf dar Privat-Festplatte** Diablo 2 (englisch); Alice
- **Auf meinem Nachttisch** Stephen King: Dead Zone
- **Ich freue mich euf** Anno 1503; Diablo 2: Lord of Destruction



THOMAS WERNER (tw)
- **Lieblings-Genres** Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spielar** Die Fantastischen Vier: Lauschgift
- **Auf der Privat-Festplatte** Giants; Baldur's Gate 2; Need for Speed 3
- **Auf meinem Nachttisch** Gert Ledig: Vergeltung
- **Ich fraue mich auf** Empire Earth; Tropico; Einen schönen Frühling

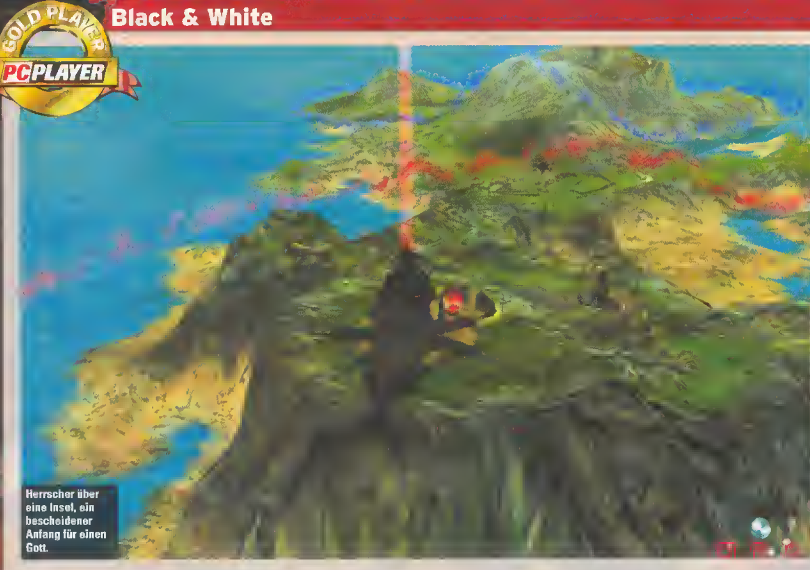
Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

BLACK & WHITE

GOLD PLAYER PC PLAYER

INHALT

Black & White



Herrscher über eine Insel, ein bescheidener Anfang für einen Gott.

Diesen unglaublichen Spiele-Leckerbissen dürfen Sie nicht verpassen: Molyneux' Meisterwerk macht seinen Entwickler unsterblich und den Spieler allmächtig. Immerhin fast.

ENTWICKLER: Lionhead Studios **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** voraussichtlich bis 4 (Netzwerk), bis 16 (Internet) **INTERNET:** www.lionhead.com; www.bwgame.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

FAKTEN

- Innovativer Ideenmix
- Schräger Humor
- Fünf Inseln
- Zahlreiche Nebenaufträge
- Integriertes Tutorial
- Acht Völker
- Acht Berufe
- 16 Riesen-Kreaturen
- 22 Gesten-Zauber
- Drei Einzel- und Mehrspieler-Karten
- Beeindruckende 3D-Grafik

So, Sterblicher – Du möchtest also wissen wie es ist, ein Gott zu sein? Tritt ruhig näher, ich tue Dir nichts. Eine ziemlich unverschämte Bitte, wie Du zugeben musst. Sie sei Dir gewährt. Ich nehme Dich mit auf eine Reise in die Welt von »Black & White«.

Zunächst wirst Du merken, dass Du sehr viel zu lernen hast. Vergiss einfach alles und fang ganz von vorne an! Ach, darf ich Dir meinen göttlichen Kollegen vorstellen: Peter Molyneux, Schöpfer dieser Welt, des »Populous«-Universums und unzähliger anderer. Ach, Ihr kennt Euch bereits? Um so besser. Sterblicher, mach Dich bereit für eine Erfahrung, die alles bislang da Gewesene in den Schatten stellen wird. Doch höre gut zu, denn es gibt einiges, was Du unbedingt wissen solltest ...

ERSTES GEBOT
Verliere niemals die Orientierung. Nie, nie nie!

Schau Dir genau die Welt an, in die wir Dich schicken werden: Ja, alles ist dreidimensional, alles lässt sich aus fast jedem Blickwinkel betrachten. Schau, wir rücken einmal diesem ahnungslosen Einwohner auf den Pelz und betrachten seine Nase. Schwupps, schon rasen wir nach oben und befinden uns über den Wolken. Von dort ist die gesamte erste Insel zu erkennen. Insgesamt sind fünf Inseln zu entdecken und zu beherrschen. Aber gemach.

Du hast bestimmt schon die riesige Hand entdeckt, die über der Landschaft schwebt. Das ist eine Götterhand, Deine Götterhand, mit der Du Deine göttliche Macht ausüben kannst. Gesteuert wird Sie mit der Maus neben Deinem Kontrollpult. Du wirst jedoch rasch merken, dass der Schöpfer dieser Welt die Mauskontrolle recht umständlich gestaltet hat – ob aus Heimtücke oder Eigensinn, daher nutzen Eingeweihte zur Veränderung der Perspektive die bequemeren Tastaturkommandos. Pass auf, das Du die Orientierung nicht verlierst und setzte stets Wegmarken, zu denen Du mit einem Knopfdruck zurückkehren kannst. Ein so genannter »Spielplatz der Götter« erlaubt es Dir, Dich mit der Steuerung anzufreunden.

»Überall gibt es erstaunliche Dinge zu entdecken.«



Alles Gute kommt von oben: Ihre Kreatur wendet glückselig den frischerlernten Regenzauber an. Die Dorfbewohner werden sich freuen

WO IST DIE MEHRSPIELER-WERTUNG?

Zum Zeitpunkt des Tests werkelte Lionhead noch fleißig am Mehrspieler-Modus. Im Netzwerk waren bereits Partien möglich, die zudem sehr spaßig wirkten. Ein Schwerpunkt liegt jedoch auf dem Internet-Spiel, das über einen derzeit noch nicht zugänglichen Server abgewickelt werden wird. Dort sollen auch die Spielfiguren der verschiedenen Clans gespeichert werden, um notorischen Mogleren den Spaß zu vergällen. Daher verzichteten wir auf eine Mehrspieler-Wertung, die sobald wie möglich nachgereicht wird. Black & White wird übrigens in der Verkaufsversion mit drei Mehrspieler-Karten für bis zu vier Teilnehmer ausgeliefert (King of the Hill, Bombardment, Four corners of Eden).



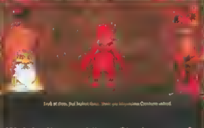
Unsere Testversion war nur im Netzwerk spielbar. Dort machte der Mehrspieler-Modus bereits eine gute Figur.

So, lass Dir zeigen, was man mit der Götterhand alles anstellen kann: Bewege die Hand mit der Maus, als ob Du ein bestimmtes Muster nachzeichnen willst, und ein Zauberspruch wird ausgelöst. Du kannst sowohl Nahrung als auch Regen, Feuerbälle, Schutzschirme und manch andere nette Dinge herbeizaubern. Aber auch ohne Magie kennt Deine Macht kaum Grenzen: Ein weiterer Mausklick, und Du hast einen Baumstamm ausgerissen. Da vorne hämmern gerade einige Bewohner an Deinem Tempel herum. Hilf ihnen, indem Du ihnen das Holz vor die Füße legst.

Vielleicht bist Du gerade ein wenig übermütig und möchtest den Sterblichen Deine Allmacht demonstrieren. Greife einen aus der Gruppe und lass ihn in Deiner Faust über seinen Kollegen entschweben. So, wir nehmen ein wenig Schwung und werfen ihn auf die nächste Wiese, mitten zwischen die grasenden Kühe. Aber nicht zu kräftig, der Gute soll sich ja nichts tun! Fast alles kann in Deiner Welt angefasst, versetzt oder zerbröselt werden, die Entscheidung liegt bei Dir! Du wirst sehen: Überall auf dieser Welt gibt es erstaunliche Dinge zu entdecken, Du kannst Äonen damit verbringen einfach herumzuexperimentieren.



Daheim im Tempel warten in jedem Raum hilfreiche Informationen.



Welche Kreatur hätten Sie denn gern? Ihr zweigespaltenes Gewissen gibt auch seinen Senf dazu.

ZWEITES GEBOT
Gut ist Gut und Böse ist Böse. Oder umgekehrt.

Ach, Du hältst nichts von Samthandschuhen und möchtest Deine Untertanen den vollen Götterzorn spüren lassen? Nichts einfacher als das, tue das, was Dir richtig erscheint. Strafe und belohne, helfe den Gläubigen oder lass sie leiden. Aber trage die Konsequenzen wie ein Gott. Alles was Du anstellst, wird beobachtet und wirkt sich auf Deinen Charakter aus. Zwischendurch wird sich immer wieder Dein Gewissen in Form eines Engels und eines Teufels melden. Folge Ihren Ratschlägen, wenn sie Dir sinnvoll erscheinen, zumal Sie Dir oft wertvolle Tipps einflüstern werden. Auch auf den überall herumstehenden Schildern und in Deinem Tempel findest Du wichtige Informationen.

Ob Du nun angebetet wirst, weil Du den Menschen beistehst oder Sie sich vor Dir fürchten, ist für Deinen Erfolg ohne Belang. Aber treibe es nicht zu bunt, denn wenn niemand Deine Wutanfälle überlebt, betet niemand mehr zu Dir und Deine Energie wird schwinden.

Dir sei ein Gehilfe an die Seite gestellt, eine göttliche Kreatur. Wähle zwischen einem Affen, einer Kuh und einem Tiger. Anfangs ist Dein tierischer Assistent noch klein, später erreicht er bei richtiger Pflege die Größe eines beeindruckenden Titanen. Nicht nur von der Größe her ist er zunächst ein Kind, auch das Verhalten ist sehr ungelenk und ziellos. Erziehe die Kreatur, indem Du sie mit Deiner göttlichen Hand streichelst oder ohrfeigst. Sorge dafür, dass sie die richtige Nah- →

JOE NETTELBECK

Was die Qualität und den Spielspaß von Black & White angeht, so kann ich Thomas Gott sei Dank nur zustimmen, nachdem jetzt doch noch alles funktioniert. Allerdings bleibt festzuhalten, dass Molyneux' neues Werk in Wirklichkeit recht weit von dem entfernt ist, was er immer versprochen hatte. Insofern bin ich schon ein wenig enttäuscht. Wegen der hier gebotenen Kürze kann ich nicht im Einzelnen darlegen, was ich mir vorgestellt hatte, daher sei nur kurz die Richtung gewiesen: Der erste Level nämlich geht ein gutes Stück auf diesem Weg, und ich finde es schade, dass dieser Ansatz dann stecken bleibt. Stattdessen entpuppt sich Black & White anschließend als eine im Kern ganz gewöhnliche Echtzeit-Aufbaustrategie – natürlich über und über bepackt mit den bekannten molyneux'schen Glocken und Bimmeln und Sternchen und all dem anderen Glitzerkram. Und daher überlasse ich das Spiel also mit besten Wünschen den Genre-Fans ...

»Ein wenig enttäuscht.«



ERSTE HILFE

- Setzen Sie unbedingt Wegpunkte.
- Lesen Sie alle Hinweis-Schilder.
- Legen Sie Ihrer Kreatur anfangs stets die Leine des Lernens an.
- Trainieren Sie Ihre Kreatur auf den Solo-Karten.
- Nutzen Sie den Holz-Zauber.
- Sorgen Sie für Nachwuchs! Besonders Männer sollten zu »Brütern« bestimmt werden.

Black & White


Ring frei zum Kampf Wolf gegen Tiger.

→ rung zu sich nimmt, den Darm an den passenden Orten entleert, den Bewohnern Deiner Dörfer hilft und magische Sprüche erlernt. Sie hat ihren eigenen Kopf und entwickelt einen eigenen Charakter, doch mit der Leine des Lernens, der Leine des Mitgefühls und der Leine der Aggression lässt sie sich zu bestimmten Stellen kommandieren und beeinflussen. Abhängig vom gewählten Wesen dauert es mitunter eine Weile, bis es mit einer Glühbirne anzeigt, dass es etwas begriffen hat. Irgendwann agiert dieses Wesen dann aber quasi als Dein Stellvertreter und hümmert sich selbsttätig um die winzigen Menschlein und die eigene Nahrungszufuhr. Du wirst schließlich sogar die Chance haben, den Titanen gegen eine andere von 16 Gattungen einzutauschen.

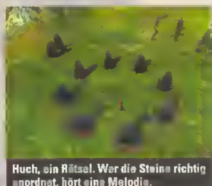
DRITTES GEBOT
Sorge Dich um Deine Gläubigen wie um Dich selbst.

Nur wer zahlreiche Anhänger hat, wird ein starker Gott. Sie bauen Dir einen Tempel, an dem sie beten und so Deine Energie auffrischen. Je mehr Wohnhäuser in den Dörfern stehen, desto mehr Einwohner können die Siedlungen fassen. Einrichtungen wie ein Speicher für Holz und Nahrung gehören zu den grundlegenden Bauwerken, zumal Du an den dort hängenden Fahnen die Bedürfnisse erkennen wirst. Keine Sorge, ihre Wünsche und Verzweiflungsschreie werden in jedem Fall an Dein Ohr dringen, genau so wie die anderen Umgebungsgeräusche.

In der Werkstatt entstehen kistenförmige Gerüste für weitere Bauten. Zwei dieser Kästen ergeben die Grundlage für ein Wohnhaus, drei für einen Kindergarten oder einen Friedhof, mit sieben kann man ein Wunderbauwerk errichten. Jedes der acht Völker, ob Azteken, Japaner, Indianer oder Tibeter hat ein eigenes Wunder, das sich positiv auf Deine Welt auswirkt.

Im Prinzip arbeiten die Bewohner recht selbstständig, bestellen die Felder oder bauen. Du kannst ihnen jedoch bestimmte Berufe zuweisen. Setzt Du jemanden am Ufer in der Nähe eines Fischschwarms ab, so wird er Fischer. Bauarbeiter, Holzfäller oder Handwerker sind ebenso vorhanden wie Händler und Missionare. Du darfst sogar Menschen zur Produktion von Nachwuchs abkommandieren.

Hilfreich ist es auch, bei Knappheit die Dörfer durch Deine göttliche Hand mit Nahrung und Holz zu beliefern. Sie danken es Dir mit magischer Energie und neuen Zau-


Huch, ein Rätsel. Wer die Steine richtig anordnet, hört eine Melodie.

BLACK & WHITE IM VERGLEICH

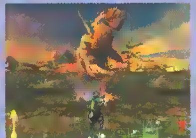
Black & White (Spielspaß: 93; Test in 4/2001)

Von allen hier vorgestellten Titeln ist Black & White der mit Abstand originellste und abwechslungsreichste. Kein anderes Spiel bietet so viele Handlungsmöglichkeiten: Als Gott versuchen Sie Ihren Einflussbereich auf verschiedene Inseln auszudehnen. Dazu müssen Sie sich um das Wohl der Bewohner kümmern und gleichzeitig eine riesige Kreatur als Stellvertreter großziehen.



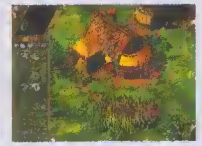
Giants – Citizen Kabuto (Spielspaß: 86; Test in 2/2001)

Das abgehobene Action-Strategiespiel »Giants – Citizen Kabuto« besticht durch seine eindrucksvolle Grafik. Anfangs wirkt es wie ein Actionspiel, später bauen Sie Basen auf und schaffen für die Arbeiter ausreichend Nahrung heran. Die Story ist deutlich abgehoben, besonders der Humor ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Dafür ist auch hier Abwechslung Trumpf.



Die Siedler 4 (Spielspaß: 85; Test in 4/2001)

Auch im vierten Teil lassen sich die munteren Wuselwichte aus Mülheim nicht unterkriegen. Bei den Siedlern geht es wie in Black & White darum, Ihren Einflussbereich auszudehnen und Siedlungen aufzubauen. Allerdings steht hier ein funktionierendes Wirtschaftssystem und letztlich der Aufbau einer Armee im Vordergrund, mit der Sie den Gegner von der Karte fegen.



Sacrifice (Spielspaß: 85; Test in 13/2000)

Mit bombastischer Grafik locken auch die Jungs von Shiny Entertainment. »Sacrifice« bietet hübsche Magie-Effekte und beeindruckende Schlachten zwischen phantastischen Wesen. Obwohl es wie »Tomb Raider« mit Blick auf Ihren Charakter gespielt wird, ist es im Kern ein Strategiespiel. Durch die Seelen geopferter Feinde steigt Ihr Vorrat an magischer Energie, mit der Sie weitere Recken erschaffen.



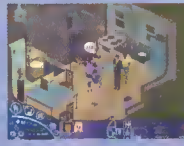
Herrscher des Olymp: Zeus (Spielspaß: 82; Test in 12/2000)

Entgegen dem Titel agieren Sie hier zwar nicht als Göttervater, kommen jedoch auch so im Spielverlauf ständig in Kontakt mit antiken Göttern, Helden und Fabelwesen. Im mythischen Griechenland errichten Sie Städte und versuchen die Einwohner bei der Stange zu halten. Ein detailliertes Aufbauspiel, das trotz isometrischer Grafik und veralteter Effekte ansprechend wirkt.



Die Sims (Spielspaß: 80; Test in 3/2000)

Big Brother im heimischen Rechner: Bei den Sims beobachten Sie die Bewohner eines Hauses und versuchen, ihnen bei der Bewältigung des Lebens zu helfen. Spötter nennen diese Simulation durchaus zutreffend »SimAlltag«, denn letztlich sind Sie einen Großteil der Zeit mit Aufräum- und Putzaktionen beschäftigt. Dennoch ein ungewöhnliches Spiel, das sogar Computermuffel vor den Rechner lockt.





Armer lila Kater! Zum Trost wird ein wenig geknuddelt.

bersprüchen. Besonderer Dank ist dem Gott gewiss, der die durch silberne Schriftrollen angezeigten Sonderaufgaben löst. Schließlich gibt es viele Bewohner, die Probleme, Bitten oder Rätsel an Dich herantragen. Mal musst Du eine geliebte Person retten, mal eine Denkaufgabe lösen. Du wirst zahllosen, höchst unterschiedlichen Herausforderungen begegnen, die sich sogar durchaus unterschiedlich bewältigen lassen!

»Sei bereit für den Endkampf!«

VIERTES GEBOT
Du sollst keine anderen Götter außer Dir selbst haben.

Mache Dir jedoch keine Illusionen, Du wirst Dich nicht lange friedlich um Deine Welt kümmern können. Nemesis, ein besonders machthungriger Gott hat drei Teile des Glaubens an sich gebracht und möchte alle anderen Gottheiten aus dem Universum tilgen, auch Dich! Du musst ihn stoppen! Zu diesem Zweck solltest Du auf jeder der fünf Inselwelten Deinen Machtbereich ausdehnen und seine Gefolgsleute besiegen. Außerhalb dieses Einflussbereichs kannst Du nur kurz tätig werden, bevor Deine Hand ohnmächtig herumschwebt. Einfluss gewinnst Du durch den Glauben Deiner Anhänger. Je überzeugter sie von Dir sind, desto weiter dehnt sich Dein Aktionsradius aus. Weitere Gebäude helfen dabei, letztlich musst Du aber fremde Dörfer bekehren. Schon das Auftauchen Deiner Kreatur bewirkt, dass Dir Glaubenspunkte gutgeschrieben werden. Demonstrationen Deiner Macht, ob durch Feuerbälle oder die Versorgung mit Nahrung, vergrößern den Glauben. Ist eine kritische Schwelle überschritten, so bekennen sich die Bewohner offen zu Dir und ihr Dorf ist Dein. Aber sei gewarnt: Der Gegner räumt sein Feld nicht kampflos, er wird auch seine Kreatur gegen Dein göttliches Wesen antreten lassen. Die tierischen Titanen kämpfen zwar alleine, Du kannst aber Anweisungen für gezielte Schläge geben. Keine Sorge: Die Kreaturen werden nicht sterben, aber bei einer Niederlage wird Dein Geschöpf zum Tempel zurückteleportiert und muss dort erst einmal genesen. Ohne dieses Geschöpf bist Du außerhalb Deines Machtbereichs hilflos, behandele es daher gut. Nur so wirst Du bereit sein für den unvermeidlichen Endkampf! **(tw)**

Nachtflug: Im Dunklen lassen sich die Einflusskreise besonders gut erkennen.

Die Flammenspur des Nahrungszaubers glüht mit der Sonne um die Wette.

THOMAS WERNER

Black & White ist in gewisser Weise ein ideales Spiel für Katholiken: Ständig werden Sie mit den Begriffen Gut und Böse konfrontiert, zudem ist es anfangs ähnlich schwer zu verstehen, wie die katholische Dreifaltigkeitslehre. Haben Sie sich jedoch erst einmal zurechtgefunden, so sind Sie fürs Leben geprägt. Wenn später Strategiespieler auf die Vergangenheit zurückblicken, so werden sie sich stets fragen: War das vor oder nach Black & White? Da mag Jon noch so sehr darauf herumreiten dass auch Black & White letztlich aus einer Kombination bekannter Spielideen besteht, seine Ablehnung ist die eines enttäuschten Liebhabers. Ja, Black & White hat seine Macken und nicht alle vollmundigen Versprechen Peter Molyneux' wurden eingehalten. Neulinge dürften insbesondere an der die Orientierung erschwerenden 3D-Ansicht zu knabbern haben. Lassen Sie sich davon nicht schrecken! Black & White ist mehr als bloß die Summe seiner Teile, es ist ein innovatives, bislang so noch nicht da gewesenes Epos. Hier gibt es für den Spieler mehr zu entdecken, als seinerzeit für Kolumbus auf seiner Amerikatournee, oder für Freud in den Köpfen Wiener Damen. Ein umwerfendes, atemberaubendes Erlebnis im wahrsten Sinne des Wortes. Ein wahrer Traum, nicht nur für Allmachts-Phantasten.

»Ein atemberaubendes Erlebnis.«

WERTUNG BLACK & WHITE

▲ PRO
- ATEMBERAUBENDES ERLEBNIS
- HOCH KOMPLEX
- ZAHLLOSE WITZIGE IDEEN

▼ CONTRA
- ORIENTIERUNGS-PROBLEME

GRAFIK:	90
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	*

PC PLAYER SPIELSPASS **93**

* Nicht testfähig

Black & White

DORFENTWICKLUNG

Zwar nicht unbedingt der geografische Mittelpunkt, aber das Zentrum Ihres Hauptdorfes ist der Tempel – den gibt es nur ein einziges Mal pro Spieler beziehungsweise Computergegner. Am Aussehen des Tempels lässt sich ablesen, ob jemand aggressiv und skrupellos oder defensiv und freundlich vorgeht. Theoretisch zumindest, denn in der Praxis entwickelte sich das Bauwerk nicht immer so, wie wir es nach unserer Spielweise vermutet hätten. Das Dorfzentrum mit der großen Totemfigur ist der zweitwichtigste Ort – durch Herausschieben und Absenken der Figur lässt sich einstellen, wie viele Einwohner um Mana beten und tanzen sollen. Auf den kranzförmigen Auslegern schweben die in diesem Dorf zugänglichen Zauber.



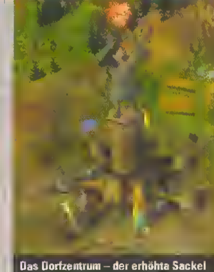
Der Tempel: ein ehrwürdiges Manument dar Architektur und Wahnsitz Ihrer Kreetur – dieser hier het durcheus schan einiga Zacken entwickelt, seie göttlicher Eigentümer ist also eicht unbedingt ellzu reinen Herzens.

Die übrigen Gebäude sind profaner, aber nicht minder wichtig: Die Werkstatt etwa produziert Bausätze für neue Häuser – Sie nehmen den Bausatz mit der Hand euf und platzieren ihn an passender Stelle. Abhängig davon, wie viele dieser Bausätze Sie für eine neue Immobilie zusammenwerfen, bekommen Sie verschiedene Ergebnisse: Ein oder zwei ergeben Wohnhäuser, vier reichen für ein neues Getreidefeld, fünf ger für ein weiteres Zentrum (und damit den Keim eines neuen Dorfes). Wenn Sie sechs der Wunderapparate opfern, können Sie einen »Miracle Dispenser« bauen. Tja, und für sieben Bausätze dürfen Sie das errichten, was Ihr Dorf auf einen Schlag weit voranbringt: das Wunder! Ein Wunder bewirkt eine enorme Steigerung der Macht Ihrer Zeubersprüche und kann so entscheidend zum Gelingen einer Mission beitragen.

Fehlt noch der flotte Dreier, nicht wahr? Nun, für drei der Baukästen ist eines der öffentlichen Gebäude zu haben – je nach Bedarf und Standort. Kindergärten etwa, Friedhöfe, Lagerhäuser oder eben eine weitere Werkstatt, die (wie jedes andere Gebäude) auch in anderen Dörfern angesiedelt werden darf, um dort die Entwicklung voranzutreiben. Übrigens ist solche Bautätigkeit mit enormem Materialbedarf verbunden, weshalb der Holzzauber vor allem im späteren Verlauf äußerst wichtig wird. Und mit einem Seitenblick auf die diversen, im Spiel enthaltenen Stämme sei noch gesagt, dass die Gebäude zwar jeweils anders aussehen, aber stets den gleichen Zwecke erfüllen.

Freilich geht nix ohne motiviertes Personal – eine Wahrheit, die von den Göttern nur allzu oft vergessen wird. An sich kriegen die Dorfbewohner von selbst eine ganz gute Aufgabenverteilung auf die Reihe, aber wenn Ihnen bestimmte Dinge wichtig sind (etwa der Bau dieses neuen Kindergartens), dann können Sie die Leute auch selbst mit der Hand ergreifen und an ihrem künftigen Einsatzort absetzen. Ein kleines Symbol (im Falle von Bauarbeitern eine stilisierte Ziegelmauer) über den Köpfen der Arbeiter bestätigt die entsprechende Berufswahl. Forstleute, Werkstatt-Angestellte, Fischer oder Bauern lassen sich auf dieselbe Weise einteilen.

Besonders wichtig für die künftige Entwicklung der Einwohnerschaft sind aber die Kinderkrieger. Wenn Sie wollen, dass in dieser Hinsicht mehr getan wird (und das sollten Sie wollen), dann nehmen Sie einen Ihrer Untertanen und setzen ihn oder sie in der Nähe eines Partners des anderen Geschlechts ab. Schon busseln die zwei sich ab und machen damit deutlich, dass sie sich künftig fur den Nachwuchs des Dorfes verantwortlich fühlen ... (jn)



Das Dorfzentrum – der erhöhta Sackel deutet en, dess viele Darfbewahner momenten mit Beten baschäftigt ist.



Die Werkstatt – Qualla nauer Gebäude. Einer der kistenfärmigen Bausätza liegt gerade im Haf.



Küsschen: Dia beiden sind künftig mit dan angenahmen Seitee des Lebens beschäftigt



Kuschelig zwischen den Hügeln einige Felder – deren Sinn und Zweck dürfte klar sein.

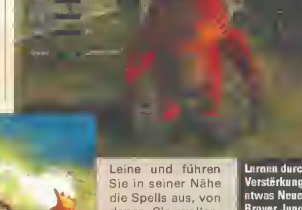
KREATUREN UND CHARAKTERENTWICKLUNG

Alles in allem stehen dem Spieler 16 verschiedene Kreaturen als Helfer zur Verfügung – von A wie Affe bis Z wie Zebra. Zu Beginn sind es allerdings nur drei: Affe, Kuh und Tiger. Später können sich dann etwa durch die Lösung von Aufgaben Situationen ergeben, in denen die bisherige Kreatur gegen eine bestimmte andere getauscht werden darf. Dabei übertragen sich alle Fähigkeiten und Skills auf das neue Biest, nur bei der Körpergröße müssen leichte Einbußen in Kauf genommen werden. Letzten Endes wird man wohl kaum öfter als ein oder zwei Mal einen solchen Umtausch vornehmen, was sicherlich eine Motivation darstellt, Black & White noch mehrmals durchzuspielen, um auch andere Viecher zu sehen.

Tiere wie etwa das Schaf haben tendenziell einen defensiven, solche wie der Leopard hingegen einen eher aggressiven Charakter – es kann aber jede einzelne Kreatur das volle Spektrum von total gut bis abgrundtief böse durchlaufen. Je nach dem, wie sie sich hauptsächlich verhält. Soweit die Theorie – im Praxistest gewannen wir allerdings den Eindruck, dass diese Entwicklung trotz der Möglichkeit des Lobens und Bestrafens nur schwer bewusst zu steuern ist. So wie die Kreaturen einen expliziten Willen entwickeln, so scheint auch die Charakterentfaltung teilweise eigenen Gesetzen zu folgen.

Es ist zudem so, dass Sie ihren Begleiter nicht die ganze Zeit im Auge behalten können, und es mag sein, dass er allerlei bösartigen Unsinn anstellt (und sich entsprechend entwickelt), während Sie gerade anderweitig beschäftigt sind. Zuzutrauen wäre es dem Biest auf jeden Fall. Dieser Punkt bringt uns zu einem weiteren Thema, denn Sie haben schon einigen Einfluss auf Ihre Kreatur, vor allem wenn es um Fähigkeiten geht, die von der Moral unabhängig sind.

Ob Ihr Schützling eigenständig mit den Lagerhäusern zurechtkommt, ob er Fische fangen kann oder den Dörflern bei der Ernte hilft – all das hängt davon ab, ob Sie ihn zum Lernen anhalten. Sprich, ob Sie ihn an die neutrale »Lernleine« legen und die jeweiligen Vorgänge beobachten lassen. Er lernt nämlich vom Zuschauen. Noch wichtiger ist dies in Bezug auf die Zauber: Legen Sie das Biest wiederum an die Leine und führen Sie in seiner Nähe die Spells aus, von denen Sie wollen, dass es sie lernt. Eine Glühbirne samt Prozentangabe steigt über dem Kopf Ihrer Kreatur auf, und Sie wissen dann, dass etwa der neue Blitzzauber schon zu 14 Prozent gelernt wurde. Viel Spaß beim Experimentieren, und vergessen Sie nie: Die Anwendung des Gelernten unterliegt nicht mehr Ihrer direkten Kontrolle – es kann durchaus sein, dass Ihr Schätzchen gleich mal als Erstes das eigene Dorf abfackelt ... **(jn)**



Lernen durch positive Verstärkung: Du hast etwas Neues gelernt? Braver Junge! Hauen kann man ihn allerdings auch ...

Der Affe schaut zu, während der Gott Blitze zaubert – schon hat er es sich zu 14 Prozent abgeschaut.

EINE AUSWAHL UNTERSCHIEDLICHER CHARAKTERE



Guter Eisbär



Guter Leopard



Guter Mandrill



Gutes Nashorn



Gutes Schaf



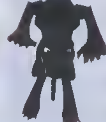
Gutes Pferd



Gute Schildkröte



Böser Eisbär



Böser Leopard



Böser Mandrill



Böses Nashorn



Böses Schaf



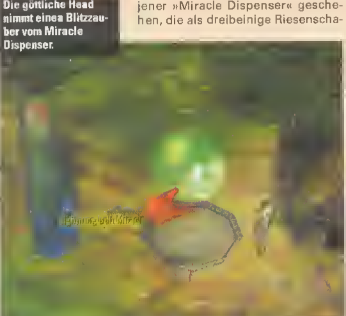
Böses Pferd



Böse Schildkröte

ZAUBERHAFT: MAGIE IN BLACK & WHITE

Alle Wege führen nach Rom, und mindestens drei zu einem erfolgreichen Zauberspruch. Wenn Ihnen in Black & White zum ersten Mal Magie begegnet, dürfte das wohl in Form einer jener »Miracle Dispenser« geschehen, die als dreibeinige Riesenschalen in der Landschaft herumstehen oder Ihnen als Belohnung für erfolgreich gelöste »Challenges« zur Verfügung gestellt werden. Die von diesen Zauber-Automaten generierten Sprüche ähneln einer Seifenblase und werden durch Anklicken aktiviert. Anschließend markiert man den gewünschten Ort oder bezeichnet das Wirkungsareal, und das war's auch schon.



Die göttliche Hand nimmt einen Blitzzauber vom Miracle Dispenser.

Im zweiten Level gibt es dann die ersten »richtigen« Zauber. Voraussetzung dafür sind hingebungsvolle Tänzer, die Sie im Tempelvorhof als Gott anbeten. Diese Burschen können beim Dorfzentrum (dem großen Denkmal mit der Skulptur Ihres Maskottchens) in der jeweils erforderlichen Menge »bestellt« werden. Die Tempeldiener benötigen ausreichend Nahrung in der Nähe und sollten auch hin und wieder eine Pause einlegen.

Die Spells holen Sie dann direkt an der Zitadelle durch Aktivieren des gewünschten Symbols ab oder produzieren sie direkt am Einsatzort durch magische Gesten – die Leiste am rechten unteren Bildschirmrand sagt Ihnen, welche Zeichen Sie jeweils ausführen müssen (beziehungsweise welche überhaupt zur Verfügung stehen). Die Gestenerkennung funktioniert in der neuesten Version des Spiels übrigens ziemlich gut und reibungslos. Drittens schließlich schaut sich Ihre Kreatur mit der Zeit auch ein paar Zauber ab – entweder von Ihnen selbst oder gar vom Feind – aber das ist auf der vorhergehenden Seite näher erläutert ...



Der magische Wald löst mit einem Schlag Ressourcenprobleme – benötigt aber ständig frisches Mana.

LEIDENSWEG EINES BETA-TESTERS

Eigentlich hatte ich ja damit gerechnet, dass Black & White ein Test der Superlative werden würde – aber so? Die schwierigste und zeitaufwändigste Arbeit meines bisherigen Redakteurslebens? Nein, die Befürchtung lag mir fern, als Anfang Februar die lang erwartete Testversion bei uns aufschlug. Frohgemut einigte ich mich mit Thomas auf den ersten Doppeltest der Player-Geschichte: Einer von uns würde die schwarze Seite spielen, der andere die weiße.

Drei Testversionen Black & White – von Anfang, Mitte und Ende Februar – doch erst die letzte brachte die Entscheidung!

Aber die Idylle währte nicht lange. Das Gesicht von Thomas wurde lang und immer länger. Trauerhilfe Werner war die Assoziation, die sich dazu bei mir einstellte. Neugierig geworden und verwundert versuchte ich es selbst und haderte schon nach kurzer Zeit mit häufigen Abstürzen sowie mit einem kuriosen, aber gleichwohl dramatischen Bug: Die Leine war verschwunden! Wirklich schlimm wurde das Problem, als ich feststellte, dass es sich in *allen* Savegames fortsetzte ...

Zum Glück war da bereits die zweite Testversion unterwegs, die sich als etwas stabiler erwies. Sie crashte gerade oft genug, um mir heftig auf die Nerven zu gehen und gefiel sich darin, gespeicherte Spielstände zu ruinieren. Irgendwann schaffte ich den Sprung ins zweite Land und konnte Thomas' Probleme hautnah nachfühlen. Balancing? Null! Der Level wäre komplett unspielbar gewesen, wenn er nicht nach einer gewissen Zeit von selbst enden würde. Aber auch »kleinere« Ärgernisse zuhauf, hier nur ein paar Beispiele: Das Werfen von Dingen und Zaubern funktioniert ziemlich hakelig, die Gut/Böse-Entwicklung von Kreatur und Tempel ist nur schwer nachvollziehbar, und überhaupt erweist sich die Kreatur als ausgemacht nutzlos. Wozu soll sie gut sein? Und warum, zum Geier, unterscheidet sich das Spiel ab Level Zwo so drastisch vom bisher immer gezeigten ersten Land? Ein letzten Endes ganz gewöhnliches Strategiespiel? Nur mit dem Unterschied, dass es sich nicht vernünftig steuern lässt???

Krisensitzungen mit Chefredakteur Manfred, Haare werden gerauft, böse Worte fallen. Was tun? Stunden, Tage, Nächte spielen wir. Thomas hat es irgendwie geschafft, in den dritten Level vorzudringen (der bei mir konstant abstürzt) und kommt aus Gewöhnung oder schierer Verzweiflung zu der Auffassung, dass es langsam besser wird. Der Redaktionsschluss rückt gefährlich nahe, als uns die dritte Testversion erreicht. Ohne große Erwartungen werfen wir die Scheibe ein – und blicken uns am Ende des Tages mit leuchtenden Augen an: Ein Wunder ist geschehen! Irgendwie hat es die Molyneux-Truppe geschafft, kurz vor dem GAU die Kurve zu kriegen. Plötzlich passen die Teile zusammen und ergeben ein Spiel, das nicht nur funktioniert, sondern auch tierisch Laune macht. Dem Himmel sei Dank! Und wo wir schon dabei sind: Möge Peter Molyneux mindestens fünf Jahre für das nächste Spiel brauchen – und der Test dann nicht mich treffen ... **(jn)**

SO SPIELT SICH BLACK & WHITE WIRKLICH

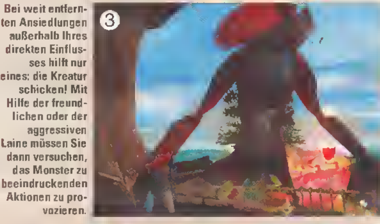
Wir wollen die Grundlagen des Spiels hier einmal zur Seite stellen und uns um das Problem der Eroberungen kümmern. Denn darum geht es letzten Endes wirklich – das Aufpäppeln Ihrer Kreatur und der ganze übrige Schnickschnack ist nämlich nur Mittel zum Zweck ...



Es gilt, zwei Sorten fremder Dörfer zu unterscheiden: neutrale und feindliche. Erstere sind wesentlich einfacher zu handhaben. Soweit sich ein neutrales Dorf innerhalb Ihrer Einflusssphäre befindet, haben Sie wortwörtlich freie Hand.



Vor allem mit Hilfe von Zaubern lässt sich die Bevölkerung »beeindrucken«. Hier bringt uns ein Blitzschlag 38 Gleubans-Punkta ain. Sobald genügand davon beisammen sind, wird das Dorf Ihrem Reich eingegliedert.



Bei weit entfernten Ansiedlungen außerhalb Ihres direkten Einflusses hilft nur eines: die Kreatur schicken! Mit Hilfe der freundlichen oder der aggressiven Laine müssen Sie dann versuchen, das Monster zu beeindruckenden Aktionen zu provozieren.



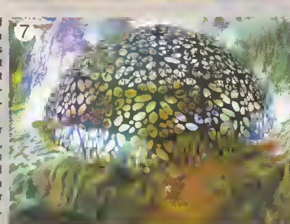
Dies ist natürlich vom bisher Gelernten ebhängig und letzten Endes ein Glücksspiel. Hier war das Glück uns hold: Unser freundlich angeleinter Affe zeubert einen Haufen magisches Holz für das Materiallager des Zieldorfes.



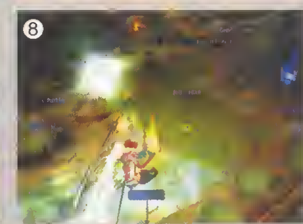
Im Erfolgsfalle haltan die Einwohner ein kleines Feuerwerk ab. Ab sofort können Sie die möglicherweise bislang unbekannten Zaubersprüche des neuen Stammes verwenden.



Feindliche Dörfer erobern Sie an sich genauso – hier greifen wir direkt ein und richten etwas Schaden an. Kleiner Tipp: Blitzschläge und Feuerbälle aignen sich besonders, wenn man sie im Wechsel mit Heilzaubern ausspricht (bösgrins).



Doch Obacht: Auf dem Tarritorium des Gegners werden Sie nicht langa ungestört hantieren können. Ein magischer Schutzschild, wie er hiar zu sehen ist, verzögert Ihren Vormersch und varschafft dem Widersacher Zeit.



Noch schwieriger wird es, wenn Sie Ihre Kreatur zu Hilfe nehmen müssen. Denn die wird netürlich alsbald salbst angagriffen. De hilft nur hoffen, sowia auf eine profunda und tiefschürfende Erziehung vertrauen ... (jn)

Black & White

SO KÄMPFEN DIE KREATUREN GEGENEINANDER

Einer der vielen Teilaspekte von »Black & White« ist das Duell zweier Kreaturen, die sich feindlich gegenüberstehen. Solche Kämpfe können Ihren Gegner vorübergehend der Möglichkeit berauben, außerhalb seines Territoriums zu agieren. Wir zeigen Ihnen, wie es geht.



Ihre Kreatur ist äußerst eigenwillig. Sie können ihr befehlen, das feindliche Vieh aufzusuchen, ihr dann die aggressive Leine anlegen und auf das Feind-Monster klicken. Aber es gibt keine Garantie dafür, dass dies ein Duell zur Folge hat.



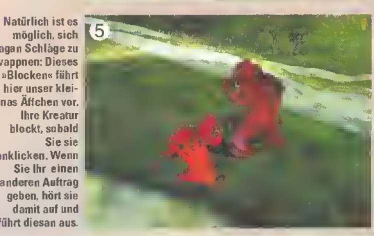
Wenn sich ein Kampf ergibt, sehen Sie ein solches Bild: Der Kreis am Boden kennzeichnet die Arena. Ihre Kreatur kann zwar alleine kämpfen, aber ein wenig Hilfe schadet nicht ...



Beispielsweise so: Mit der göttlichen Hand klicken Sie auf eine bestimmte Stelle des Körpers der gegnerischen Kreatur – Ihr Maskottchen wird daraufhin versuchen, einen herzhaften Schwinger zu landen.



Um die Sache etwas zu beschleunigen, können Sie den Feind auch gleich mit mehreren »Trefferzonen« (gelbe Sternchen) markieren. Die werden dann von Ihrer Kreatur nach und nach abgearbeitet.



Natürlich ist es möglich, sich gegen Schläge zu wappnen: Dieses »Blocken« führt hier unser kleines Äffchen vor. Ihre Kreatur blockt, sobald Sie sie anklicken. Wenn Sie Ihr einen anderen Auftrag geben, hört sie damit auf und führt diesen aus.



Es ist möglich, während eines Kampfes zu zaubern – rechts unten im Bildschirm sehen Sie die derzeit zur Verfügung stehenden Mirakel, die mit der Hand auf dem Bildschirm ausgeführt werden müssen.



Der Kampf nähert sich dem wohlverdienten Ende. Bedenken Sie jedoch, dass der »Tod« der feindlichen Kreatur nur zeitweilig ist. Sie wird wiedergeboren und ist nach einer kurzen Pause erneut zu allem bereit. Aber vielleicht können Sie die Pause nutzen?



Abgesehen von all dem können sich die beiden Viecher natürlich auch beharken (so wie hier mit Feuerbällen), ohne dass sie direkt in ein Duell verstrickt sind. Das unterliegt dann aber nicht Ihrer direkten Kontrolle. (jn)

MOLYNEUX-MEILENSTEINE

Beim Namen Peter Molyneux pflegen Spielekenner hingebungsvoll zu seufzen. Wir blicken zurück auf das bemerkenswerte Oeuvre des Black&White-Schöpfers.

Willkommen im steubig-gemütlichen Spielekeller von PC Player, wo viele 386er ihre letzte Ruhestätte fanden und alte Meister in Ehren gehalten werden.

Peter Molyneux hat einen Sonderplatz in unserer strategischen Abteilung sicher, schließlich erfand er in den letzten zwölf Jahren einen Klassiker nach dem anderen. In seiner Spielographie haben wir uns auf Titel konzentriert, bei denen Peter maßgeblich am Design beteiligt war. Das war nicht unbedingt bei allen Bullfrog-Titeln der Fall: Programme wie »Fusion«, »Flood«, »Gene Wars« oder der berüchtigte Schnellschuss »Hi-Octane« fallen nicht in die Kategorie »echter Molyneux«. Außen vor bleibt auch das erste professionelle Spiele-Engagement des Meisters: »Druid 2« für den Amiga war ein reiner Programmierjob, bei dem ein vorhandenes Design konvertiert wurde. **(hl)**

POPULOUS

Position: Spieldesigner und Programmierer
Erscheinungsjahr: 1989
Kurzbeschreibung: Der Millionenseller war ein Echtzeitstrategie-Vorreiter mit damals kühner Isometriegrafik. Durch Geländedeformierung und Katastrophen griff der Spieler indirekt in wuselige Siedlungsschlachten ein.
Hintergrund: »Populous« bedeutete den Durchbruch für Molyneux und Bullfrog. Ironischerweise war es nicht leicht, einen Vertrieb für das »zu ungewöhnliche« Spiel zu finden. Der Erfolg überraschte Peter umso mehr: »Selbst in meinen wildesten Träumen hatte ich mir nicht vorgestellt, dass es sich über vier Millionen Mal verkaufen würde«
Damals gesagt: »Endlich mal ein Strategiespiel mit Tempo.« (Power Play 5/89)

Kult-Faktor: 3

POWERMONGER

Position: Spieldesigner und Programmierer
Erscheinungsjahr 1990
Kurzbeschreibung. Komplex-komplizierte Inseleroberung mit detaillierter Spielwelt. Bis zu sechs Captains und deren Anhänger steuernd, kümmerte sich der Spieler um Eroberungen, Diplomatie und Siedlungen.
Hintergrund: Electronic Arts wollte das Spiel unbedingt zum Weihnachtsgeschäft 1990 draußen haben, überhastet und etwas halbgar wurde »Powermonger« veröffentlicht. Molyneux war mit dem Endresultat nicht ganz glücklich »Es war eine gute Weltsimulation, hatte aber eine über-komplexe Bedienung und keine Story.«
Damals gesagt: »Teilweise artet das Spielen von Powermonger richtig in Arbeit aus « (Power Play 12/90)

Kult-Faktor: 1

POPULOUS 2

Position: Spieldesigner und Programmierer
Erscheinungsjahr: 1991
Kurzbeschreibung: Der sehnlich erwartete Nachfolger verlegte das klassische Spielprinzip in die griechische Antike. Jede Menge Götter, Naturkatastrophen und polierte Grafik sorgten für soliden Spaß.
Hintergrund: Für Peter ist das Design von Fortsetzungen heikler als Originaltitel: »Du steckst all deine kreativen Anstrengungen in ein Spiel und dann fragt dich jemand, ob du das Ganze noch mal machen kannst «
Damals gesagt: »Der »einfach, aber genial«-Charme des Vorgängers fehlt, wird jedoch durch Abwechslung und Detailfülle ersetzt « (Power Play 1/92)

Kult-Faktor: 2

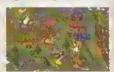
SYNDICATE

Position: Spieldesigner und Produzent
Erscheinungsjahr: 1993
Kurzbeschreibung: Echtzeit-Taktik gibt es nicht erst seit »Commandos«. In »Syndicate« steuerte man Cyborgs durch düstere SF-Isometriestädte. Durch Änderung von Intelligenz, Aufmerksamkeit und Blutdruck beeinflusste der Spieler das Verhalten der Agenten. Die Missionen faszinierten mit verschiedenen Lösungswegen.
Hintergrund: Molyneux löste sich mit diesem Hit endlich aus dem Populous-Schatten. »Syndicate war ganz anders als unsere bisherigen Spiele«, stellte er 1993 zufrieden fest.
Damals gesagt: »Ein Programm, das man mit nichts bislang Dagewesenem vergleichen kann.« (PC Player 7/93)

Kult-Faktor: 3

THEME PARK

Position: Spieldesigner, Programmierer und Produzent
Erscheinungsjahr: 1994
Kurzbeschreibung: Der erste Rummelplatz-Simulator Als Manager einer Giga-Kirmes kümmerte man sich um die strategische Platzierung von Attraktionen, Fressaliенstände und öffentlichen Toiletten.
Hintergrund: »Ich hatte jede Menge Spaß an der Recherche, denn ich war »gezwungen«, möglichst viele Vergnügungsparks zu besuchen«, erinnert sich Molyneux grinsend »Theme Park« war ein Hit in Europa und Japan, floppte aber in den USA



Damals gesagt: »Bei Theme Park dünstet der Spielwitz aus jedem Pixel.« (PC Player 7/94)

Kult-Faktor: 2

MAGIC CARPET

Position: Spieldesigner und Produzent
Erscheinungsjahr: 1994
Kurzbeschreibung: Auf einem fliegenden Teppich brauste man bei der Suche nach Mana-Bällen über eine atemberaubende Spielwelt. Feindliche Zauberer wurden in Luftduellen mit Magie attackiert
Hintergrund: Der Teppich-Simulator war ein technisches Meisterwerk mit dynamischer 3D-Welt und kuriosem Action-Strategie-Spielprinzip. Bizarrstes Feature war die Unterstützung von 3D-Brillen, inklusive einem verschielten Stereogramm-Modus.
Damals gesagt: »Fast unbemerkt driftet das Spielziel vom reinen Ballern in taktische Finessen ab.« (PC Player 12/94)

Kult-Faktor: 2

DUNGEON KEEPER

Position: Spieldesigner, Programmierer und Produzent
Erscheinungsjahr: 1997
Kurzbeschreibung: Umkehrung gängiger Fantasy-Klischees mit Echtzeitstrategie-Kern. Der Spieler schaufelte die Architektur seines Dungeons zusammen und hetzte Monstertruppen auf die »guten« Eindringlinge.
Hintergrund: Eine schwere Geburt, nach zwei Jahren wurde das ganze Design erneut umgekrempelt. Die Originalität von »Dungeon Keeper« wurde allgemein bejubelt, Molyneux selbst äußerte sich selbstkritisch: »Ein schrecklich kompliziertes Interface mit zu vielen Icons«.
Damals gesagt: »Spielspaß und Suchtfaktor knüpfen dort an, wo das Sehnenscheiden mordende Populous aufhörte « (PC Player 7/97)

Kult-Faktor: 3

BLACK&WHITE

Position: Spieldesigner, Programmierer und Produzent
Erscheinungsjahr: 2001
Kurzbeschreibung: Spielen Sie den freundlichen Schmusegott oder versetzen Sie Ihre Anbeter in Angst und Schrecken Helfershelfer-Kreaturen mutieren entsprechend dem »Erziehungsstil« des Spielers und ziehen zaubersprruchgestärkt in die Schlacht gegen den bösen Gegengott.
Hintergrund: »Jeder bekommt hier genau das, was er möchte und verdient«, meint Molyneux Nach den obligatorischen Verzögerungen kommt die psychologisch reizvolle Strategie-Innovation endlich auf den Markt.
Damals gesagt: »Kaum jemand wird sich dem Charme des neuen Molyneux-Gassenfegers entziehen können « (PC Player 3/01)

Kult-Faktor: 3

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

WIRST DU MILLIARDÄR?

ENTWICKLER: Shoe Box **VERTRIEB:** Egmont Interective **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.egmont.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM

Willkommen in der Welt der Trittbrettfahrer: Um Günther Jauchs Quotenkiller noch einmal zu toppen, steht jetzt sogar eine ganze Milliarde virtueller Märker als möglicher Gewinn bereit.

Totgesagte leben länger: Nach dem großen Gameshowsterben vor einigen Jahren erobern die Ratespielchen wieder die Fernsehbildschirme.

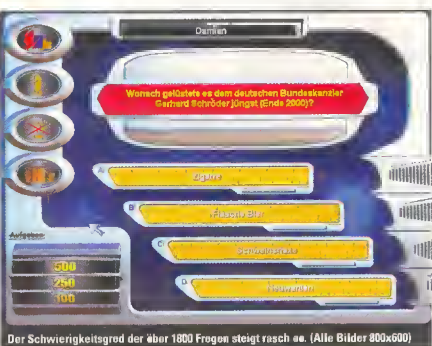
Bekanntestes Beispiel ist natürlich »Wer wird Millionär?«. Der Zuschauerhit von RTL verkauft sich auch in der Computerfassung ausgezeichnet. Warum also nicht mit dem Strom schwimmen und ein ähnliches Produkt auf den Markt schmeißen?

Aus einem Repertoire von über 1800 Fragen müssen Sie im bekannten Multiple-Choice-Verfahren aus vier möglichen Antworten die richtige wählen. Wenn Sie mal nicht weiterwissen, setzen Sie einen Ihrer vier (jawohl, es ist einer mehr als bei Jauch) Joker ein. Sie haben die Wahl zwischen dem Statistikbonus, bei dem 100 virtuelle Personen einen Antwortvorschlag geben. Dann gibt es den Infobonus, der Ihnen in einem Text erklärt, welche Antwort es auf keinen Fall sein kann. Haben Sie überheupt keinen Schimmer, wechseln Sie einfach die Frage mit dem Tauschbonus aus. Mit dem letzten Joker schließlich können Sie Ihren bisher erspielten Gewinn einfrieren. Bei einer falsch beantworteten Frage erhalten Sie auf jeden Fall diese Geldsumme.

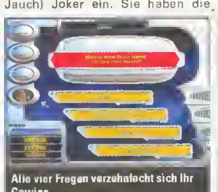
Die Fragen liest ein virtueller Moderator vor, der Sie nach der Wahl Ihrer Antwort hin und wieder etwas verunsichert. Doch leider fehlt den Fragen, die aus einem breiten Wissensgebiet stammen, jeglicher Spielwitz und die im Hintergrund grummelnde, mäßige Synthesizer-Musik, sollten Sie am besten gleich abschalten. **(dk)**

FAKTEN

- Ratespiel mit Multiple-Choice-Fragen
- 1800 Fragen
- 4 Joker
- Zuschaltbares Zeitlimit



Der Schwierigkeitsgrad der über 1800 Fragen steigt rasch an. (Alle Bilder 800x600)



Alle vier Fragen verzehnfacht sich Ihr Gewinn.

Der Einsatz von Jokern ermöglicht es Ihnen, Ihre Unwissenheit auszugleichen.

DAMIAN KNAUS

Es ist doch wirklich egal, ob ich in einem Computer-Ratespiel eine Million, eine Milliarde oder die amerikanische Präsidentschaft gewinnen kann. Warum also so eine Summe auf die Verpackung knallen? Das fragt man sich erst recht, wenn man die Aufmachung des Spiels sieht, die eher der Tombola einer dörflichen Grundschule würdig wäre. Zwar ist die virtuelle Wer-wird-Millionär-Variante optisch auch auf Sparflamme gestellt, doch kommt durch die Musik, den TV-Bonus und den originelleren Fragen eben etwas Fernsehatmosphäre herüber. Der Milliardär kann da natürlich nicht mithalten und so bleibt ein mittelmäßiges Ratespielchen, das ziemlich schnell langweilt.

»Mittelmäßiges Ratespielchen.«

WERTUNG WIRST DU MILLIARDÄR?

PRO
- [illegible]GEN

CONTRA
- [illegible]TION
- NERVIGE MUSIK
- MEHR SCHLECHT ALS RECHT ABGEKUPFERT

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	40
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	60

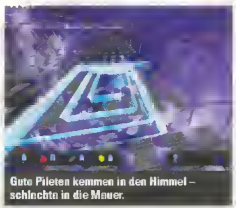
PC PLAYER SPIELSPASS **54**

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STARTRON

DEMO AUF CD A

ENTWICKLER: www.startron.org **VERTRIEB:** www.startron.org **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.startron.org **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, OpenGL-4 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-Open-GL-Grafikkarte


Gute Piloten kommen in den Himmel – schlechte in die Mauer.

Wer den Film »Tron« gesehen hat, der weiß, was ihn in »Startron« erwartet.

Eigentlich wurde das kostenlos im Internet erhältliche Geschicklichkeitsspiel aus mehreren Klassikern zusammengewürfelt. Hier ein Container Tron, dort eine Kiesladung »Nibbles« und schließlich noch ein Gartenschäufelchen »Pac-Man« und fertig ist die Open-GL-Raserei. Außer dem Mehrspieler-Modus mit 13 Levels heizen Sie auch alleine durch drei Welten, bestehend aus insgesamt 24 Oberflächen. Am Solo-Spielchen hat man sich aber schnell satt gesehen – interessanter ist die Multiplayer-Variante. Diese ist sowohl in dreidimensionaler Ansicht, als auch im 2D-Modus spielbar. **(jr)**

WERTUNG STARTRON – SPIELSPASS **30** – PC PLAYER

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

BLITZSCHLAG

ZUSATZ CD

ENTWICKLER: Handygames **VERTRIEB:** Handygames **TESTVERSION:** Verkaufsversion **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/NT **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 12 (Netzwerk, Internet, Modem) **INTERNET:** www.startron.org **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MB RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MB RAM

Wann immer sich ein Spiel hier zu Lande gut verkauft, veröffentlichen dubiosen Softwarehersteller so genannte »inoffizielle Add-ons« dazu.


Viel Feind, viel Ehr': Auf dieser Karte müssen Sie sämtliche Schafe töten.

Handygames »Blitzschlag«zu »Sudden Strike« gehört zu jener Kategorie. Auf der CD befinden sich 20 ordentliche Ein- und Mehrspielerkarten, 3 MODs, halbwegs aktuelle Patches sowie ein paar Tools, die kaum jemanden interessieren dürften. Der Rest der CD ist mit Tipps, Tricks und jeder Menge nutzlosem Datenmüll gefüllt – für 45 Mark eine bodenlose Frechheit! Im Web findet man zum Beispiel unter www.suddenstrikeonline.de mehr und besseres Material. Selbst wer verzweifelt nach neuen Spielinhalten zu CDVs Hit-Spiel lechzt und keinerlei Internetzugang besitzt, sollte sich lieber bis zum offiziellen Add-on »Sudden Strike Forever« gedulden. **(luc)**

WERTUNG BLITZSCHLAG – SPIELSPASS **31** – PC PLAYER

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

AIR POWER
THE COLD WAR

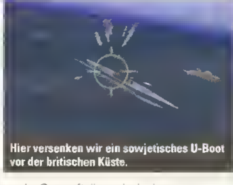
ZUSATZ CD

ENTWICKLER: Just Flight **VERTRIEB:** The Associates **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Anleitung in Deutsch) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.justflight.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 16 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte


Eines der imposantesten Flugzeuge der 50er: Die B-36. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Dieser Zusatz für den »Combat Flight Simulator« von Microsoft entführt Sie in eine andere Zeitepoche: Entwickler Just Flight bietet Flugzeuge und Missionen aus dem Kalten Krieg.

Genauer gesagt aus der Zeit zwischen 1947 und 1970. Natürlich müssen Sie auf gelenkte Raketen, Nuklearwaffen und Radar verzichten, denn das simuliert ja schon das Grundprogramm nicht. Dafür fliegen Sie jeweils zehn Missionen für die UdSSR und die NATO, darunter Abfang- und Geleitschutz-Aufträge, zum Teil auch Seeaufträge, bei denen Sie einen Konvoi oder ein tauchunfähiges U-Boot versenken. Wie bei vielen Produkten dieser Art wählen Sie zwischen der Kampagne oder gehen einen Einsatz direkt an.


Hier versenken wir ein sowjetisches U-Boot vor der britischen Küste.

Stars dieses Zusatzes sind aber ganz sicher die 29 Flieger, die Bomber wie die riesige B-36, die B-47, die B-52 oder die russische Tu-142 umfassen, sowie die britischen V-Bomber. Natürlich finden Sie auch Jäger, vom Gloster Meteor bis zum Starfighter ist alles dabei. **(mash)**

WERTUNG AIR POWER THE COLD WAR – SPIELSPASS **66** – PC PLAYER

MARTIN SCHNELLE

Allein das Szenario dieses Add-ons fasziniert mich schon, finden sich doch hier Flugzeuge wie in keiner anderen Simulation, etwa die B-36, welche die Spannweite eines Jumbo-Jets hat. Die Missionen sind oberer Durchschnitt und machen zwar Spaß, laufen aber immer nach dem gleichen Schema ab: Sie fliegen einen Punkt an, kämpfen dort ein wenig und düsen wieder nach Hause. Trotzdem ist dies für mich das bemerkenswerteste Zusatzpack für den CFS – so viele schöne Flieger! Wenn jetzt auch noch deren Möglichkeiten ausgelotet würden ...

»Faszinierendes Szenario.«

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

SEVERANCE – BLADE OF DARKNESS

DEMO AUF CD A



Gruppenbild mit Erzmegier: Dal Guraks heitere Monstershow stellt sich vor.

ENTWICKLER: Rebel Act **VERTRIEB:** Codemasters **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.codemasters.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/350, 64 MB RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MB RAM, 3D-Karte mit 32 MByte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 256 MB RAM, 3D-Karte mit 32 MByte

So trieben es die alten Barbaren: Mit »Severance – Blade of Darkness« laden die spanischen Newcomer von Rebel Act zur Schlachtplatte. Auf kultivierte Feinheiten wie Messer und Gabel müssen Sie dabei allerdings verzichten ...

FAKTEN

- 4 Charaktere
- 17 Level
- Über 100 verschiedene Waffen
- 20 Angriffsvarianten pro Charakter
- Rollenspielartige Charakterentwicklung

Entwicklungszeiten von mehr als fünf Jahren gelten in der Computerspielbranche als übles Omen. Doch als sich Rebel Act »Severance – Blade of Darkness« (ursprünglich einfach »Blade« genannt) letztes Jahr zum fünften Mal auf der ECTS präsentierte, überraschte die aktuelle Version vor allem dank ihrer äußerst spektakulären Grafik. Erfreulich auch, dass man nach all der Zeit trotzdem noch einige Monate Geduld aufbrachte, um das Spiel ordentlich durchzutesten. Nach etlichen Preview-Versionen und der Aufsehen erregenden Demo erreichte uns jetzt endlich eine fertige Fassung.

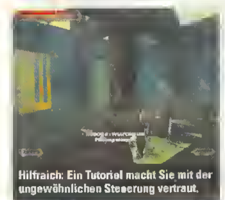
Die Vorgeschichte zu Severance ist ebenso ausufernd wie belanglos. Um es kurz zu fassen: Nachdem ein Konflikt zwischen den Göttern des Guten und jenen des Bösen die Welt von Severance fast zerstört hätte, verbannte die Erdgöttin all ihre Kollegen mit einem mächtigen Zauberspruch vom Planeten. Zurück blieben deren Schöpfungen, unter welchen sich die gute Seite nach Jahrhunderten erbitterter Kämpfe schließlich mittels eines heiligen Schwerts durchsetzte. Seither sind viele Jahre vergangen und die Welt würde weiter in Ruhe und Frieden gedeihen, wenn da nicht ein fieser Erzmegier namens Dal Gurak die verstreuten Reste der bösen Seite um sich scharen würde, um den Kampf von neuem aufzunehmen.

Heldenhaft

Als Bewohner dieser Welt haben Sie von alledem natürlich nicht die geringste Ahnung. Je nachdem,

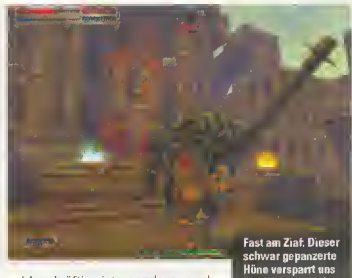
»Jeder der vier zur Auswahl stehenden Helden besitzt einen eigenen Einstiegs-Dungeon.«

welchen der vier zur Auswahl stehenden Charakter Sie zu Beginn wählen, fangen Sie aus einem anderen Blickwinkel langsam an, dem bösen Dal auf die Schliche zu kommen. Tatsächlich besitzt jeder der vier Helden einen eigenen Einstiegs-Dungeon: Die Amazone beispielsweise erkundet auf Schatzsuche einen verlassenen Tempel, der Krieger hingegen muss aus einem Verlies ausbrechen, in das ihn ein verräterischer Baron gesteckt hat.



Hilfreich: Ein Tutorial macht Sie mit der ungewöhnlichen Steuerung vertraut.

Unabhängig von Ihrer Wahl begleiten Sie Ihren Charakter aus der beliebten Verfolger-Perspektive durch die 3D-Levels. In den recht großen und allesamt mit eindrucksvoller Architektur versehenen Welten, begegnet der Spieler sodann der üblichen Mischung an Herausforderungen: Monster, Rätsel, Sprünge sowie die dank labyrinthartigen Aufbaus und mangels Automap erschwerte Orientierung. Während die Orientierung sich mit der Zeit einstellt, die Sprünge mit etwas Übung ebenfalls ohne häufiges Neuladen überwunden werden können, und es für die Rätsel meist nichts als das vorherige Auffinden des passenden Schlüssels oder Schalters bedarf, hat man sich für die Kämpfe etwas Neues überlegt. Schusswaffen beschränken sich auf einen schwer zu beherrschenden Bogen, der nicht nur wenig durchschlagskräftig ist, sondern auch noch an permanentem Munitionsmangel leidet. Glücklicherweise lassen sich verschossene Pfeile Ihrer Gegner aufklauben und wiederverwenden. Als Alternative dürfen Sie beliebige Gegenstände →



Fast am Ziel: Dieser schwer gepanzerte Hüne versperrt uns den Weg zum heiligen Schwert der Erdgottheit.

WAHRE HELDEN

Severance versetzt Sie zurück in die gute alte Zeit, als dämonische Oberschurken noch richtige dämonische Oberschurken und Helden dementsprechend auch noch richtige Helden waren. Dem Spieler stehen für seine heroische Aufgabe eine Palette an drei echten Kerlen und einer starken Frau zur Verfügung:

Ladies first: Unterwegs auf Schatzsuche in alten Gemäuern hat sich die Amazone Zoe für den Job als Weltenretterin nicht gerade vorgedrängt. Doch als wahre Heldin fackelt sie nicht lange, als ihr diese hehre Aufgabe zufällt. Als einziges weibliches Wesen im Bunde, ist sie nicht etwa auf Grund ihres charmanten Äußeren bei dieser Heldenauswahl gelandet. Vielmehr beherrscht die junge Dame bestens allen 99 Varianten, einen Ork aus einer Distanz von mehr als einem Meter niederzustrecken. Entsprechend ist sie nicht nur mit dem diskreten Bogen sehr vertraut, sondern spezialisiert sich vor allem auf Speere und Stangenwaffen aller Art.
Vorteile: Die Amazone ist mit Abstand die schnellste und gewendteste Figur der Truppe. Ihre gewaltige Reichweite garantiert ihr meist einen Freischlag, bevor der Gegner in Kampfdistanz rückt. Gegnerischen Hieben weicht sie dann gerne mit einer flinken Rolle seitwärts aus, um ihren verdutzten Feinden gleich darauf eins von hinten überzubraten. Dafür steht ihr eine breite Auswahl an blitzschnellen Schlägen und Kombinationen zur Verfügung.
Nachteile: Mit fast allen wirklich kräftigen Waffen kann die Gute herzlich wenig anfangen, sondern muss sich auf die spärlichen Stangenwaffen beschränken. Auch etwas mehr Muckis würden der Amazone manchmal nicht schaden. Ihr Kampfstil lässt sich kaum mit Schilden kombinieren, was ihren Verzicht auf eine ordentliche Rüstung noch schwerwiegender fallen lässt.

Darf ich vorstellen: Conans großer Bruder, Tukaram. Er wurde von den Ältesten seines Stammes auserwählt, der Bedrohung von Dal Gurak auf traditionelle Barbarenart zu begegnen. Erwartungsgemäß hält dieser Recke sich dabei nicht erst mit irgendwelchen Feinheiten auf. Wozu auch, wenn man mehr Muskelmasse als eine mittlere Rinderherde sein Eigen nennt? Also zückt unser Barber seinen mächtigen Zweihänder und stürzt sich ins blutige Getümmel.
Vorteile: Niemand teilt auch nur annähernd so kräftig aus wie Tukaram – das werden auch gegnerische Oger ziemlich bald herausfinden. Dabei stehen ihm auch noch die allerdicksten Waffen zur Verfügung, damit auch ganz sicher kein Gras mehr wächst, wo er einmal hingelangt hat.
Nachteile: Rüstungen sind etwas für Softies. Kein echter Barbar versteckt sich vor seinen Feinden unter einer Metallhaut. Genauso verpönt sind Schilde, welche zudem Tukarams Zweihandstil nur in die Quere kommen. Trotzdem ist er alles andere als unverwüstlich und verliert im Getümmel seinen Kopf schneller als er denkt. Schließlich ist der Dicke auch noch behäbig wie eine Dampfwalze, was ihn teuer zu stehen kommen kann, wenn er mal daneben langt.

Ohne Furcht und Tadel: Sargon ist ein Ritter der alten Schule, loyal und tapfer. Nachdem seine Kameraden in einem Hinterhalt dahingemeuchelt wurden, leckt er in den Kerkern des Verräters langsam seine Wunden. Sein Ziel ist klar: Ausbrechen und die Menschheit vor dem drohenden Unheil bewahren. Wenn doch bloß seine Zellentür nicht so gut verschlossen wäre ...
Vorteile: Als Veteran zahlloser Kriege kennt Sargon alle Spielarten seines Handwerks. Keine Waffe ist ihm fremd, wenngleich er am liebsten mit Schwert und Schild in die Schlacht zieht. Auch ist er schlau genug, den Wert eines Zolls harten Metalls zwischen sich und dem gegnerischen Schwert anzuerkennen.
Nachteile: Der alte Knabe hat zwar kaum Schwächen, dafür auch keine echten Stärken. Zudem macht sich bei Sargon langsam sein Alter bemerkbar, lässt seine Gewandtheit doch manchmal etwas zu wünschen übrig.

Klein aber oho: Als Bote sollte Naglafar eigentlich bloß in einer weit entfernt gelegenen Zwergenfestung Informationen zu den merkwürdigen Geschehnissen der letzten Zeit einholen. Leider erschwert das kürzliche unfreiwillige Ableben der gesamten dortigen Garnison dieses Vorhaben erheblich, bietet dafür aber eine hervorragende Gelegenheit, sich an der schuldigen Orkarmee und deren Hintermänner zu rächen.
Vorteile: Das kleinwüchsige Energiebündel verbindet hohe körperliche Widerstandskraft mit ordentlicher Gewandtheit. Mit einer anständigen Rüstung versehen, braucht Naglafar auch größere Feindansammlungen nicht zu fürchten, zumal sich jene erst noch öfter gegenseitig treffen als ihr leicht zu verfehlendes Ziel.
Nachteile: Kurze Arme sind leider reichlich ungeeignet, um wirklich schwungvoll zuzulangen. Entsprechend mangelt es dem Zwerg nicht nur an Reichweite, sondern auch an Durchschlagskraft. Zudem fühlt sich Naglafar derart eng mit seinen Traditionen verbunden, dass sich nur eine starke alte Zwergenaxt in seinen Händen so richtig gut anfühlt.

Severance – Blade of Darkness

VIEL FEIND, VIEL EHR

In Severance macht Ihnen eine ganze Auswahl an Monstern, Bestien und Ungeziefern das Leben schwer, deren effiziente Beseitigung jeweils einer speziellen Taktik bedarf. Wie die Helden, so besitzt auch jedes Monster eine bestimmte Erfahrungsstufe, welche nicht nur seine Ausrüstung, sondern auch seine Fähigkeit, damit umzugehen, festlegt.





Trügerisch: Der dunkle Riese, der sich mit gezückter Waffe von hinten an diesen Ritter anzuschleichen scheint, ist in Wahrheit bloß sein eigener Schatten.

→ auch werfen, was allerdings mehr zum Wegwerfen überflüssigen Ballasts taugt, als zum Treffen von Gegnern.

Bleibt der Nahkampf – ganz offensichtlich das zentrale Element von Severance. Aus einer Auswahl von fünf Standardangriffen und einer Parade pro Waffe ergibt sich eine Fülle von taktischen Möglichkeiten, die sich beliebig kombinieren lassen. Je nach Gegner und dessen individueller Bewaffnung empfehlen sich besondere Waffen oder Angriffskombinationen. Während beispielsweise Skelette besonders anfällig auf Schlagwaffen sind, lassen sich Zombies mit Klingen effektiv zerstückeln. Ganz allgemein kann eine gezielte Amputation eines Körperteils jeden Kampf wesentlich verkürzen. Schildbewehrten Gegnern sollten Sie entweder so schnell wie möglich den Schild aus der Hand schlagen oder sie mit geschickten Schlägen ausmanövrieren. Auch eignen sich bestimmte Waffen für einzelne Charaktere besonders, andere hingegen können damit gar nicht umgehen. Die Amazone weiß beispielsweise kaum, den Griff von der Klinge eines Zweihänders zu unterscheiden.

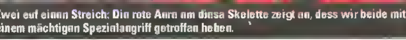
Rollenspielerisch

Fleißiges Monsterplätten sorgt nicht nur für Nachschub an neuen Waffen und anderen praktischen Gegenständen (Heiltränke, Schlüssel, Power-ups und so fort), sondern verschafft der Spielfigur auch noch Erfahrungspunkte und damit gelegentliche Stufenaufstiege. Dabei verbessern sich nicht nur die Hit Points, Angriffs- und Rüstungswerte, sondern jeder Charakter erhält Zugang zu individuellen Spezialattacken. Letztere bedingen eine vorgegebene Kombination an Einzelangriffen und sind erheblich durchschlagskräftiger als normale Attacken, funktionieren aber meist nur mit einer ganz speziellen Waffe. Zudem bedarf jede Kombo eines genauen Timings und darf nicht durch einen Gegentreffer unterbrochen werden. Da die Gegner ebenfalls eine bestimmte Erfahrungsstufe besitzen, profitieren auch sie von derartigen Spezialangriffen – das kann zu bösen Überraschungen führen.

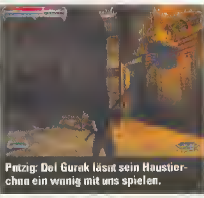


Monumental: Die prächtigen Gebäude in Severance scheinen oft von Riesenhand erbaut worden zu sein. Zum Grössenvergleich: Unsere Spielfigur ist ganz klein auf der Brücke zum linken Turm zu erkennen.





Zwei auf einen Streich: Die rote Aura um diese Skelette zeigt an, dass wir beide mit einem mächtigen Spezialangriff getroffen haben.



Putzig: Del Gurak lässt sein Haustierchen ein wenig mit uns spielen.

Leider beschränkt sich das Inventar in Severance auf vier Waffen, vier Schilde, zehn Pfeile und eine Handvoll Zaubertränke. Dadurch wird die Auswahl an taktischen

»Interaktionen mit NPCs existieren leider keine.«

Möglichkeiten zu einem gegebenen Zeitpunkt stark reduziert. Rüstungen – sehr selten und dann auch noch schwer aufzufinden – gibt es für jede Charakterklasse unterschiedliche. Haben Sie endlich eine gefunden, wird die getragene automatisch durch die bessere ausgetauscht.

Interaktionen mit Nichtspielercharakteren existieren leider keine, genauso wenig wie weitergehende Objektinteraktionen oder andere rollenspieltypische Elemente. Das ist insofern sehr schade, als dass die Engine dies ganz offensichtlich ohne weiteres könnte und beispielsweise ein Abenteuer-Camp mit Stauraum oder Händlern (wie in »Diablo«) das Spiel bereichern und teilweise auch wesentlich spielbarer machen würde. Der – nicht einstellbare – Schwierigkeitsgrad steigt nämlich gerade in den späteren Levels äußerst stark an und Heiltränke findet man nicht annähernd in ausreichender Zahl.

Hell und Dunkel

Auf den ersten Blick spektakulär ist die Grafik-Engine von Severance. Alle Schatten werden in Echtzeit berechnet – selbst diejenigen von Gebäuden und Objekten. Wenn Sie beispielsweise eine Fackel tragen, erschrecken Sie öfters an Ihrem eigenen flackernden Schatten an der Wand. Selbst mehrere Lichtquellen stellen für die Engine scheinbar kein Problem dar. So reflektieren leicht gewellte Wasseroberflächen ein verzerrtes Spiegelbild. Die monumentalen und gleichzeitig detaillierten Level tragen ihr Übriges dazu bei, dass in Severance eine unheimlich dichte Atmosphäre aufkommt. Ein Blick auf unsere Screenshots oder – noch besser – auf unseren Testplayer auf CD A unterstreicht dies. Schade, dass sich die Animationen nicht ganz auf demselben Niveau befinden. Im direkten Vergleich wirkt dies umso störender. Gut gelungen ist wiederum die Soundkulisse mit ihrer stimmigen Mischung aus



Transparent: In einer Bergfestung beschützt dieser Eisgolem ein Artefakt.

Spielgeräuschen und Monumentalklassik, welche den Eindruck der teilweise enormen Gebäude wie auch der engen Dungeons effektiv verstärkt. Weggeworfene, zerschlagene, abgehackte und sonst wie veränderte Objekte bleiben permanent in den Levels liegen, was die Atmosphäre noch weiter verdichtet. Leider hat diese Menge an Details stark erhöhte Ladezeiten zur Folge, auf einem unserer Testrechner jeweils gestoppte drei Minuten für den Aufruf eines gespeicherten Spielstands!

»Alle Schatten werden in Echtzeit berechnet.«

Die Steuerung orientiert sich an der für Action-Adventures üblichen Maus-Tastatur-Kombination, →



Übersichtlich: Auf der Weltkarte dürfen Sie manchmal auswählen, welchen Abschnitt Sie als nächsten besuchen möchten.

UDO HOFFMANN

Da in der Ecke regt sich was? Ein Zombie hebt sich aus dem Staub, grunzt unverständlich (vermutlich flucht er über seine gewöhnungsbedürftige Steuerung) und will meinem Barbaren ans Mieder. Das war sein letzter Fehler: Conan-Boy ist zwar hüftsteif, aber behände mit der Axt. Ein Hieb, ein Gurgeln; der Zombie sinkt in zwei Teile gespalten wieder in sein Grab zurück.

»Groß, bös, brutal, eigenartig.«

Neben den Figuren mit ihren dankbar unterschiedlichen Kampfstilen hat mir vor allem das Design gefallen. Auch wenn Jochen »Rune« in den Himmel lobt, bei Blade of Darkness sind die Level noch logischer aufgebaut. Es ist ein großartiges Gefühl, wenn ich zum Beispiel einen Talkessel hinunterblicke und unter mir genau die Gebäude erblicke, durch die ich mich kurz zuvor emporgekämpft habe. So sieht eine reale Welt aus. Eine große, eine böse, eine brutale Welt mit einer eigenartigen Steuerung.

Severance – Blade of Darkness



Rübe ab! Gezielte Schläge auf spezielle Körperteile können manchen Zweikampf erheblich verkürzen.

→ besitzt aber keine Strafe-Funktion. Dies fällt weniger ins Gewicht als gedacht, denn bei Gefechten wird der Kampf-Modus eingeschaltet, in welchem sich die Spielfigur nicht um die eigene Achse, sondern praktischerweise um den momentan angewählten Gegner dreht.

Knapp vorbei

Ein Mehrspieler-Modus erlaubt aufregende Metzeleien mit Freunden auf fünf mitgelieferten, erfreulich interaktiven Deathmatch-Karten. Dabei sind die Waffen und Erfahrungsstufen vorgegeben, was für ausgeglichene Vorbedingungen sorgt. Vermisst haben wir allerdings einen Kooperativ-Modus, der dem Spiel mehr Wiederspielwert verschafft hätte.

»Für Grafikfans führt kein Weg an Severance vorbei.«

Insgesamt kann Severance rundum überzeugen. Für Grafikfans führt wohl kaum ein Weg an Rebel Acts Erstling vorbei, alleine schon, um das Spiel in der höchsten Detailstufe Freunden vorzuführen. Auch Action-Freunde dürften an den intensiven Zweikämpfen ihre helle Freude haben. Viele störende Details verwehren Severance allerdings einen Goldplayer. Darunter fallen – neben den oben erwähnten – auch scheinbare Kleinigkeiten, wie die Beschränkung auf sechs Spielstände, reichlich Geflacker und andere Clipping-Fehler, eine unbefriedigende Endsequenz oder gar eine gewisse Trägheit der Menüsteuerung, welche den Spieler schon mal versehentlich »Neues Spiel starten« statt »Spiel speichern« anwählen lässt und durch dessen sofortige Ausführung den momentanen Spielstand zerstört. Keine wirklichen Katastrophen, Severance ist nach wie vor ein wirklich gelungenes Spiel. Aber ein paar Wochen mit zusätzlichen Tests und Polierarbeiten hätten all das wahrscheinlich bereinigt, und aus einem guten Spiel ein sehr gutes gemacht. Schade eigentlich.

Codemasters will Severance hierzulande übrigens ungeschnitten veröffentlichen, vorbildlich mit einem »ab 18«-Sticker versehen. **(luc)**



Wie im alten Rom: Der Mehrspieler-Modus lässt Sie in fünf verschiedenen Arenen gegen menschliche Kontrahenten antreten.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Unter den schwertkampflastigen Action-Adventures liegt Severance knapp hinter Heavy Metal und Rune. Das erstere spielt in einem SF-Szenario und ergänzt sein Arsenal mit dicken Wummen. Rune kann grafisch zwar nicht ganz mit Severance mithalten, spielt sich dafür flüssiger. Drakan begeisterte mit phantasievollen Fantasy-Levels und vor allem natürlich mit Duellen auf Drachenrücken. Ein ähnlich komplexes Kampfsystem wie Severance bietet das grafisch veraltete Die by the Sword.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Heavy Metal F.A.K.K. 2	10/2000	83
Rune	12/2000	83
Severance	4/2001	80
Drakan (abgewertet)	10/1999	79
Die by the Sword (abgewertet)	5/1998	73



Unterhaltsam: Solche Zwischensequenzen entwickeln den Plot weiter

LUC MARTIN

Respekt: Was eine Truppe Newcomer aus der spanischen Computerspiele-Provinz da in jahrelanger Arbeit gebastelt hat, setzt Maßstäbe. Da wurde doch tatsächlich eine Grafik-Engine entwickelt, welche id, Epic & Co. eindrücklich zeigt, wo die Fackel hängt. Da darf man auf eine Reaktion des 3D-Establishments gespannt sein.
Damit nicht der Eindruck entsteht, es handle sich hierbei um eine Grafikdemo mit rudimentärem Spielinhalt: Severance ist innovativ, atmosphärisch und macht vor allem tierisch Spaß. Neben der tollen Grafik trägt dazu die comichafte Verstümmelung der Gegner bei. Guter Geschmack mal beiseite: Selten war es befriedigender, ein hartnäckiges Monster aus der Welt zu schaffen.

»Viel Licht, viel Schatten.«

Die phantastischen Lichteffekte scheinen die Jungs von Rebel Act allerdings auch in allen anderen Bereichen des Gamedesigns inspiriert zu haben – überall finden wir viel Licht und viel Schatten. Die geniale Engine, der stimmige Soundtrack, die dichte Atmosphäre, das innovative Kampfsystem, die praktische Steuerung: alles ist von etlichen kleinen und einigen größeren Mäkeln durchsetzt. Dadurch wird Severance längst nicht unspielbar, doch es ist genau dieser mangelnde Feinschliff, der Severance von einem wirklich guten Spiel trennt.

WERTUNG SEVERANCE

▲ PRO
- [illegible]CHTEFFEKTE
- GUTES KAMPFSYSTEM
- LEVEL-DESIGN

▼ CONTRA
- TRÄGE STEUERUNG
- MANGELNDER FEINSCHLIFF

GRAFIK:	90
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	60





Gothic™
Die Freiheit ist ein vager Begriff.
Otto von Bismarck
Gothic
Gothic – Der Comic
Der 13te Krieger
Der 13. Krieger
PIRANHA
www.gothicthegame.com
PC CD-ROM
PRIMA
shoe box

Rollenspiel für Profis

ICEWIND DALE: HERZ DES WINTERS

GOLD PLAYER PC PLAYER

ENTWICKLER: Black Isle **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 2 bis 6 (per Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.interplay.com/icewind **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/1000, 128 MByte RAM, OpenGL-Grafikkarte

Action nonstopp: Das Add-on »Herz des Winters« fordert selbst »Icewind Dale«-Veteranen das Letzte ab.

ZUSATZ CD



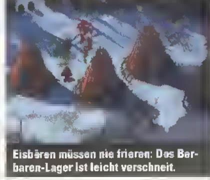
Faszinierend: Der Wirt des Pfeifenden Galgens versteckt seltsame Dinge hinter einem Schlafzimmerspiegel ...

FAKTEN

- Klassisches, lineares Rollenspiel
- AD&D Regeln der zweiten Edition
- Fünf Hauptgebiete im hohen Norden
- 77 Priester- und 110 Magierzauber
- Jede Menge neuer Klassen-Spezialitäten
- Erfahrungslimit: 30 Stufe (8 Millionen EP)
- Höhere Auflösungen
- Taschen für Edelsteine, Spruchrollen und Tränke
- Sehr gutes Handbuch
- Speicherung jederzeit möglich, außer im Kampf

Trotz eisiger Thematik war »Icewind Dale« ein heißes Spiel: Über 400.000 Mal verkaufte sich Black Isles Rollenspiel der alten Schule. Mit der Zusatz-CD »Herz des Winters« geht's jetzt noch weiter in den hohen Norden der Forgotten Realms.

Neue Abenteuer warten auf unsere Helden Robur, Hoffmann, Chella, Carlyn, Garrett und Mare (siehe Icewind-Dale-Test in Ausgabe 9/2000): In Einsamwald, der nördlichsten Siedlung in ganz Feerûn, geht die Angst um. Denn der eigentlich verblichene, inzwischen aber wieder putzmuntere Barbaren-Krieger Wylfdyne behauptet im Lager nebenan, der Geist des großen Jerrod habe ihn aus dem Grab geholt. Und damit fängt der Ärger erst an: Wylfdyne will mit den vereinigten Barbarenstämmen die Gebiete rund um Zehnstädte erobern, also auch das Eiswind-Tal und den Grat der Welt. Dem Schamanen Hjolldar kommt das alles etwas seltsam vor, doch alleine fehlen ihm die Möglichkeiten, Wylfdynes Machenschaften zu untersuchen. Prompt sieht er in einer Vision sechs passende, unerschrockene Streiter für das Gute. Genau, Ihre Jungs und Mädels!



Eisbären müssen nie frieren: Das Barbaren-Lager ist leicht verschneit.

Hallo, Hjolldar!

Icewind Dale: Herz des Winters (kurz: HDW) klinkt sich nahtlos ins Hauptprogramm Icewind Dale (genauso kurz: IWD) ein. Wenn Sie noch mitten im Spiel sind, treffen Sie Hjolldar in Kuldahar, und zwar im legendären Haus mit der magisch verschlossenen Tür. Geht es Ihnen wie uns (der Endgegner ist am Ende), erkennt HDW die siegreichen Charaktere und entführt sie schnurstracks nach Einsamwald. Dabei werden vergiftete oder tote Party-Mitglieder ohne Aufpreis geheilt oder wieder belebt. Netter Kerl, dieser Hjolldar. Alternativ nutzen Sie die mitgelieferten, kampferprobten Recken mit neuen Porträts und sechs neuen Sprach-Sets. Denn: Unterhalb der neunten Erfahrungsstufe sollten Sie sich nicht in den hohen Norden mit seiner nicht minder hohen Schwierigkeit wagen.

Der Königsweg ist sicherlich, IWD mit installiertem HDW komplett von vorne zu beginnen. Das lohnt sich aber nur für die Rollenspieler unter Ihnen, die IWD noch nicht kennen oder unbedingt alle neuen Zaubersprüche und Neuerungen von Anfang an ausprobieren wollen – dazu gleich mehr. Über ein Erfahrungspunkte-Limit wie in »Baldur's Gate« mit eher

»Heart of Winter bietet geradlinige Rollenspiel-Action pur.«

Blitz und Donner: Mit einem Wolkenbruch- und einem Sieben-Auge-Zauber sorgt unsere Party für Unruhe unter den Eisgolem-Wachen.

jämmerlichen 89.000 Punkten kann Ihre Party ab sofort nur lachen: Jede Klasse kann theoretisch die 30. Stufe erreichen (siehe Kasten rechts unten).

Icewind Dale 1.5

HDW peppt IWD mit praktischen Gimmicks auf, die zum Großteil aus dem kanadischen Cousin »Baldur's Gate 2« stammen. Sehr erfreulich: Auflösungen jenseits der 640 mal 480 Punkte, die Sie mit vielen anderen Details in einem einfach zu bedienenden, separatemn Konfigurations-Programm regeln – von 800 mal 600, 1024 mal 768, 1280 mal 960, 1600 mal 1200 bis zu 2048 mal 1536 reicht die Palette. 3D-Karten werden über OpenGL-Treiber unterstützt. Allerdings zwang schon die moderate 800er-Auflösung mit 32-Bit-Farbtiefe trotz 3D-Beschleunigung unseren Testrechner (Athlon 600, GeForce-Karte mit 32 MByte DDR-RAM) heftig in die Knie. In 16 Bit und ohne OpenGL lief das Ganze dann schon besser, nach einer Verminderung der Bildrate von 30 auf 24 Bilder pro Sekunde sehr genehm. Ebenfalls fein: Die Bedienfelder sind für ein Vollbild-Erlebnis Stück für Stück abschaltbar. Spieltechnisch freut sich der Abenteurer über Taschen für Edelsteine, Spruchrollen und Trank-Flaschen, beim Einkauf ist nun die vorrätige Stückzahl der gewünschten Güter sicht- und bei hinreichender Bonität auch einkaufbar. »Diablo 2« lässt grüßen: Mit der Alt-Taste heben Sie alle herumliegenden Gegenstände und offen sichtbaren Türen hervor.

»Kälter. Kürzer. Kerniger.«



Aua! Dieb Gerrett piekst aus dem Schatten einen mächtigen Eistroll.

Wenn Sie Icewind Dale noch nicht gespielt haben, macht die Erweiterung den allmählichen Charakter-Aufstieg noch feiner: Paladine und Waldläufer dürfen beispielsweise früher zaubern als bisher, Barden lernen fünf neue Lieder, heimliche Angriffe der Diebe geraten noch heftiger, Druiden dürfen sich sogar in Elementare verwandeln und werden ab der 15. Stufe nicht mehr müde. Alle Klassen besitzen dazu neue Spezialfähigkeiten wie Spuren lesen (Waldläufer) oder Immunität gegen Krankheit und Angst (Paladin). →

DAS HERZ DES ZORNS

Gleiche Engine, grundverschiedenes Spiel: Anders als das mit viel Leerlauf behaftete »Baldur's Gate« bietet »Icewind Dale« jede Menge Action – und damit Gelegenheit zum Stufenaufstieg durch massiges Erfahrungssammeln. War bei Baldur's Gate samt »Legenden der Schwertküste« nach 161.000 Erfahrungspunkten (entspricht etwa der achten bis zehnten Stufe) Schicht im Schacht, geht's bei der IWD-HDW-Kombo dann erst richtig los: Bis in die 30. Erfahrungsstufe dürfen Sie Ihre Helden bringen. Rollenspiel-Puristen runzeln ob der Geschwindigkeit dieses Stufenaufstiegs möglicherweise leicht die Stirn. Immerhin hat Zauberer Elminster, der »gute Geist« der Forgotten Realms, seine 30. Magier-Stufe mit 7,5 Millionen (!) Trefferpunkten erst nach rund 1000-jähriger Lebenszeit erreicht. In Herz des Winters bekommt Ihre Sechserbande schon für die erfolgreiche Enttarnung des Erzbösewichts großzügige 680.000 Punkte ... Im dritten, AD&D-getreuen Schwierigkeitsgrad beenden Ihre Charaktere das Spiel fairerweise circa in der 15. Erfahrungsstufe. Skill-Fetischisten sammeln ihre Millionen im neuen, sehr heftigen »Herz des Zorns«-Modus, der eine Stufe über dem bisherigen Schwierigkeits-Maximum »Lebensmüde« liegt und ultraschwere Monster (Trefferpunkte x3 + 80) enthält.



Icewind Dale: Herz des Winters


Dem Barbaren-Häuptling Wylfdyne ist gar nicht wohl – hätte er am letzten Abend doch nicht so tief ins Met-Glas geschaut. Oder liegt es an ihrem magischen Spiegel?


Coole Sache: Eine Gruppe Barbaren kämpft mit Ihnen Seite an Seite.

ERSTE HILFE

- Nehmen Sie den »neunte Stufe ist empfohlen«-Spruch sehr, sehr ernst.
- Wir empfehlen dennoch für den echten AD&D-Touch den dritten Schwierigkeitsgrad.
- Sondieren Sie mit dem getarnten Dieb die Lage, bevor Sie in Ihr Verderben laufen.
- Lernen Sie möglichst viele Wiederbelebungs-Sprüche.
- Selbst eine müde Party kann noch mit zwei, drei Hast-Sprüchen zu Höchstleistungen angespornt werden.
- Setzen Sie auf magische Zweihand-Waffen mit hohen Trefferpunkten – auch wenn manche Helden dann keinen Schild mehr tragen können.
- Lassen Sie Druiden und Kleriker so viele Heil-Zauber wie nur möglich lernen.
- Eine Flucht ist keine Schande – und besser als viele tote Helden.
- Ohne Feuerzauber oder -öl sollten Sie nicht gegen Trolle kämpfen.
- Vergessen Sie den Netz-Zauber, benutzen Sie lieber das bewährte magische Geschoss.
- Die Gegner vergeben Ihnen nichts – auch kein vergessenes Speichern.


Der kurze Vorspann besteht wie im Hauptprogramm wieder aus sehr stimmungsvollen, vertonten Standbildern, die von der Reise nach Einsamwald erzählen.

Bim-Bem: Der Totenglocke-Zauber dieser Dame dezimiert heftig Ihre Party.

→ Aus IWD importierte Figuren bekommen diese Fähigkeiten en bloc verliehen.

Über 50 neue Sprüche, insgesamt jetzt 116 Priester- und 126 Magier-Zauber, warten auf ihren Einsatz. Darunter so ausgefallene wie der Seelenfresser, der einen Gegner tötet und ihn in ein folgsames Skelett verwandelt, dass Ihren Kommandos gehorcht. Besonders cool: Sieben Augen, mit dem Sie – Überraschung – sieben Augen erschaffen, die entweder defensiv oder offensiv wirken. Zum Glück müssen Sie nicht jeden der Sprüche kaufen oder finden, etliche tauchen nach und nach in Ihren Zauberbüchern auf. Ein kleiner Wermutstropfen: Die Gesinnung des Charakters entscheidet nun über seine Zauberfähigkeiten. Ein böser Priester schafft es nicht mehr, tote Mitstreiter zum Leben zu erwecken.


In Einsamwald und um Einsamwald herum: Fünf Schauplätze warten schon.

Hiebe und Liebe

Indes hat es Ihre Truppe von Einsamwald zum Lager der Barbaren geschafft, doch dort ist sie nicht gerade willkommen: Sie fliegt achtkantig wieder heraus - und Hjollgar muss in die Verbannung auf die Toteninsel. Da wollen Sie ihn natürlich nicht versauern lassen, doch das ist leichter gesagt als getan: Ihre Party bekommt es auf der Insel mit so happigen Typen wie Greb-Gruftschrecken und weinenden Jungfrauen zu tun, so dass Ihr bester Freund schnell der Hast-Zauberspruch wird. Der macht Ihre Krieger zwar mächtig müde, lässt sie aber vorher doppelt so fix zuhauen. Bewährte Strategien wie etwa die Gegner nach und nach aus dem Nebel zu locken, funktionieren jetzt nicht mehr in jedem Fall: Die üblen Gesellen bringen sofort Verstärkung mit. Was in Previews noch nach Spielspaß-Killer klang, ist im Spiel halb so wild. Bis auf wenige Ausnahmen kommen Ihnen maximal vier, fünf Unholde zugleich entgegen.

Von der Toteninsel geht es weiter zum Finsterfrostgebirge und dann zum Showdown ins Treibeismeer. Die Spieldauer gibt Black Isle mit 20 bis 30 Stunden an – nach 21-stündiger Testdauer landeten wir auf dem letzten der fünf Schauplätze, kann also hinkommen. Es gibt auch eine Handvoll Sub-Quests, in denen Sie sich unter anderem als Eheberater oder Retter eines gebrochenen Herzens verdingen. Wenn Sie allerdings Baldur'sche Quest-Mengen erwarten, suchen Sie besser woanders – Heart of Winter bietet geradlinige Rollenspiel-Action pur. Und die kann ganz schön schlafraubend sein, das können Sie mir glauben. (ra)

ROLAND AUSTINAT

Ein Gold-Player für eine Erweiterungs-CD? Was haben die dem Austinat denn in den Tee oder auf sein Konto getan? Nichts, lieber Skeptiker – »Herz des Winters« ist einfach ein tolles Add-on zu einem tollen Spiel, das zu meinen Spitzenreitern des letzten Jahres gehörte. Einfach ist es nicht, Sub-Quests gibt's nur äußerst spärlich, doch dafür mischt HDW das Grundprogramm gehörig auf. Einziger Wermutstropfen: der Hardware-Hunger. Eine CPU mit 600 MHz Taktfrequenz und eine mit den neuesten Treibern ausgestattete GeForce-Karte dürfte noch nicht so stark ins Röcheln kommen. Dennoch macht HDW jede Menge Spaß – und das zu einem fairen Preis von circa 50 Märkern. Umsonst und in mehreren Sprachen bekommen Sie es sogar, wenn Sie sich die DVD-Fassung von »Baldur's Gate 2« zulegen. Und wenn Sie Icewind Dale noch nie gespielt haben, schnappen Sie es sich unbedingt mit der Erweiterung im Bundle: Für 90 Mark gibt's viel Spielspaß fürs Geld.

»Ein tolles Add-on zu einem tollen Spiel!«

WERTUNG IWD: HERZ DES WINTERS

PRO
- [illegible]EWIND DALE
- HOHES SUCHTPOTENZIAL
- ERWEITERT ICEWIND DALE

CONTRA
- SEHR WENIGE SUB-QUESTS
- CPU-HUNGRIG

GRAFIK:	8[illegible]
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **85**

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

NASCAR RACING 4

ENTWICKLER: Papyrus **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** theoretisch bis 42 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.papyrusracing.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 12 MByte-3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 12 MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MByte-3D-Karte

Nach dem kommerziellen Misserfolg von »Grand Prix Legends« ist Papyrus zur alten Nascar-Schiene zurückgekehrt. Rechte Begeisterung will darob aber nicht aufkommen.



Ein paar Beulen im Blech stören ein Stockcar nicht im geringsten

Das amerikanische Gegenstück zu den europäischen Tourenwagen ist die Nascar-Serie. Die wichtigsten Unterschiede: Die Wagen sind schwerfälliger, technisch veraltet, schneller und fahren fast nur über Ovale.

Was die Amerikaner aber nicht daran hindert, von der spannendsten Rennserie mit den weltweit besten Rennfahrern zu sprechen, und den Markt mit schier unendlich vielen Simulationen zu überschwemmen.

Irgendwann reicht's

Papyrus ist zweifelsohne eine Rennspielfirma mit viel Erfahrung. Aber ebenso wenig wie in der Nascar-Serie die weltbesten Fahrer unterwegs sind, ist ein weiteres Programm dieser Art noch eine Sensation. Stattdessen kommt unverhohlenes Gähnen auf. Wie gewohnt fährt der Tester mit seinem Dodge, Ford oder sonstigen minderwertigen Fahrzeugen die sattsam bekannten Rundkurse ab. Im Vorgänger »Nascar 3« gab es zwar mehr Rennstrecken, dafür ist jetzt die Grafik besser geworden und ruckt selbst dann kaum, wenn sehr viele Wagen unterwegs sind.

Aber ansonsten wird es schwierig, nennenswerte Unterschiede auszumachen. Mit den Tasten F1 bis F9 holt man sich Informationen über seine aktuelle Position, die Reifentemperatur (wichtig!) oder die Treibstoffreserve. Das Fahrverhalten ist so hervorragend schwerfällig wie ehedem, die dreifach gepanzerte Kiste so haltbar wie sonst auch und das Rennen, sofern Sie 100 Prozent der realen Distanz bevorzugen, so entsetzlich wie ein Bandwurm. Bis zu 500 Runden in Bristol fährt niemand mal nur eben so. Positiv denken: Die Cockpit-Perspektive sieht schön aus, leider gibt es für alle Fabrikate nur eine, und vor allem das Motorgeräusch strahlt Kraft aus. Aber echte »Kauf-mich«-Gründe sind das nicht. **(uh)**



Je kleiner das Oval ist – hier der Minikurs in Bristol – desto anspruchsvoller wird das Rennen.

Ein Mann, ein Lenkrad, ein Nascar und ein Gähnen. Wieder einmal geht es um weite Ovale. (Alle Bilder 800 x 600)

UDO HOFFMANN

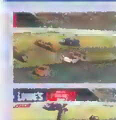
Vermutlich liegt es am ureigenen Charakter der Nascar-Rennen, dass sich selbst ein anerkannter Experte wie Papyrus mit Innovationen schwer tut. In der Formel 1 gibt es wenigstens jedes Jahr ein, zwei neue Strecken; Fahrer, die einem auch etwas sagen und vor allen Dingen das nicht zu unterschätzende High-Tech-Flair. Die Nascar-Serie hingegen wird immer mehr zum Dinosaurier. Jedes Jahr die gleichen ausgelutschten Kurse und die gleichen hinterwäldlerischen Steinzeitautos, mit denen man kaum vernünftig ausweichen kann. Und wie gut Rennspiel-Optik aussehen kann, sollte man sich mal bei Ubi Soft abschauen. Schade, denn in Sachen Fahrverhalten macht Papyrus niemand etwas vor, wie jeder Liebhaber weiß. Aber in einer Nascar-Simulation ist dieser Bonus verschenkt.

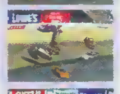
»Ein Rennspiel-Dinosaurier.«

FAKTEN

- Simuliert die Saison 2000
- Aus maximal 76 Fahrern qualifizieren sich bis zu 42 für das Rennen
- 24 Strecken
- Davon 2 keine Ovale
- Davon 3 Nachtstrecken
- Lackierwerkstatt
- Videorecorder

ABFLUG







Man soll gar nicht glauben, zu welchen Höhenflügen Nascars in der Lage sind

WERTUNG NASCAR RACING 4

▲ **PRO**
- [illegible] FAHRVERHALTEN
- VIELE KURSE ...

▼ **CONTRA**
- ... DIE LANGWEILIG SIND
- KAUM NEUERUNGEN
- TEILWEISE BILLIGE AUFMACHUNG

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **68**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

STAR TREK: AWAY TEAM

ENTWICKLER: Reflexive **VERTRIEB:** Activision **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** 2 (per Netzwerk) **INTERNET:** www.stawayteam.com, www.activision.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte

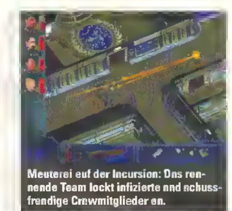
So rührig sich die Captains Kirk, Picard, Sisko und Janeway auch um die diversen Geißeln der Galaxis kümmern – an allen Brennpunkten können die vier wirklich nicht aktiv sein.



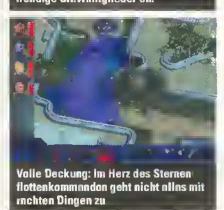
Energie: Captain Refelien und sein Team starten in den Einsatz.

FAKTEN

- 18 Missionen in bekannten Trek-Stätten
- 17 Team-Mitglieder aus fünf Spezialgebieten
- Mit Borg, Klingonen und Romulanern
- Kein fester Lösungsweg
- Speichern jederzeit möglich
- Nur ein Schwierigkeitsgrad
- Sichtkegel eines Gegner und
- Schallkegel des Away Teams zuschaltbar



Meuterei auf der Incursion: Das rennende Team lockt infizierte und schussfreudige Crewmitglieder an.



Volle Deckung: Im Herz des Sternenflottenkommandos geht nicht alles mit rechten Dingen zu

Rote Hemden sind tote Hemden – in der klassischen Star-Trek-Serie mit Kirk & Co. gab's in jeder Folge mindestens einen toten Sicherheitsoffizier. So heftig war das Sterben, dass sich der Zuschauer stets fragte, warum bei solchen Überlebensaussichten überhaupt noch jemand auf der Enterprise anheuert.

In »Star Trek: Away Team« ist das anders: Hier darf kein einziges Mitglied einer Außenmission sterben, sonst ist das Spiel im wahrsten Sinne des Wortes aus. Und dafür riskieren – wie im 3D-Kracher »Star Trek Voyager: Elite Force« – keine alten Recken Kopf und Kragen. Stattdessen treten 17 Jungspunde aus James T. Kirks Enkel-Generation auf den Plan, um das Universum und den ganzen Rest zu retten. Sicher, der Sternenflotten-Geheimbund Sektion 31 kümmert sich um ein paar Untergrund-Aktionen, aber was tun, wenn es wirklich brennt? Und die Stars der Sternenflotte im Ruhestand oder dem wohlverdienten Heimaturlaub weilen?

Die Story: wie im Kino

Flottenadmiral Nolotai vom Sternenflottenkommando hat unter der



Meine Gedanken zu deinen Gedanken: Slovnak dringt ins Gehirn eines inhaftierten Feindes ein.


Neulich, im Borg-Würfel: Unser Away Team duckt sich noch der erfolgreichen Platzierung einer Antimaterie-Sprengladung in die Ecke und leckt seine Wunden.


Sim Sternenflotte: Die Wachen sind ausgeschaltet, der Admiral ist so gut wie in unserer Hand.

Ultraschalldusche die zündende Idee: Ein Spezialkommando muss her! Teamchef wird Captain Marcus Refelian, der aus Hunderten von Bewerbungen 16 Crewmitglieder für sein Schiff, die U.S.S. Incursion, ausgewählt hat. Das Schiff hat es in sich: Mit einem speziellen Holo-Projektor täuscht es Beobachtern beliebige Raumschiff-Typen vor. In Ihrem ersten von 18 Einsätzen ist das ein romulanischer Warbird: Die Incursion fliegt zu einer Rettungsmission nach Rigel 4, wo ein klingonischer Außenposten von romulanischen Agenten überfallen wurde. Dabei stellt sich heraus, dass tags zuvor einige Klingonen zum Föderationsschiff U.S.S. Leyte Gulf gestartet sind. Ergo geht es in der nächsten Mission zu eben diesem Raumer, der sich nicht allzu weit entfernt von Rigel 4 herumtreibt. Der Grund dafür ist ein biologischer Kampfstoff, hinter dem die Warden her sind, eine undurchsichtige Verschwörergruppe aus Menschen, Romulaner und Klingonen – und sogar die rührigen Borg interessieren sich für das Mittelchen.

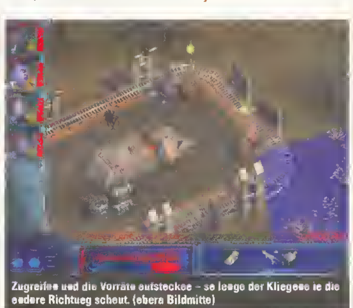
»Die Gegner-KI ist manchmal wunderlich.«

Ihre Aktionen gegen diese Gruppe führt Sie unter anderem ins Hauptquartier der Sternenflotte und auf einen Borg-Kubus, später befreien Sie Botschafter Worf aus einem Lager und müssen ihn zu einem Gespräch mit Kanzler Martok geleiten. Zu viel von der spannenden Story wollen wir Ihnen nicht verraten: Es reicht schon, wenn Kollege Hoffmann in seinem jugendlichen Leichtsinn regelmäßig die letzten drei Minuten aktueller Kinoklassiker zum Besten gibt – auch, wenn man den Film eigentlich noch sehen wollte.

Das Team: weise wählen

Im Briefing vor jeder Mission sagt Captain Refelian Ihnen, was und wen Sie unbedingt einpacken sollten, etwa Scharfschützengewehr samt Scharfschütze, Hypospray und Medikus oder einen Ingenieur, der sich in gegnerische Computer einhacken kann. Wie schon im Preview in der letzten Ausgabe berichtet, gibt es insgesamt fünf Berufsgruppen mit verschiedenen Fähigkeiten: Sicherheitsoffiziere, Wissenschaftler, Ingenieure, Mediziner und Kommandooffiziere. Sind nur wenige Eckdaten, hilft das Experimentieren mit verschiedenen Berufen. So sind zwei Scharfschützen manchmal nützlicher als ein Scharfschütze und eine Ärztin, zumal auch einer der benötigten Kommandooffiziere einen Hypospray-Verteiler in der Tasche hat. Jeder Berufsstand verfügt über ein paar Spezialgerätschaften. Die Sicherheitsoffizierin T'Andorla zwingt mit dem legendären Nackengriff Feinde in die Knie, Wissenschaftsoffizierin Aloram Vas erfand eine mobile Transporterzelle, in der sie eliminierte Gegner beamt, um kein Aufsehen bei deren Kollegen zu erregen. Waffentechnisch stehen Ihnen neben Phasern, Phaser- und Scharfschützengewehren allerlei Granaten und Minen sowie optische und akustische Täuschkörper zur Verfügung.

Wer jetzt an »Commandos« im Star-Trek-Universum denkt, liegt nicht ganz falsch. Entwicklerteam Reflexive baute auch dreist die Sichtkegel jeweils eines Gegners nach, aus dem Ihre Mannen sich →


Zugreifen und die Vorräte einstecken – so lange der Kliegonen in die andere Richtung schaut. (oben Bildmitte)

THOMAS WERNER

Gemein wie ich bin, habe ich beim »Away Team« meine bescheidenen Mathematik-Kenntnisse reaktiviert und den Star-Trek-Fanbonus vom Spielspaß abgezogen. Was übrig bleibt, ist ein eher gut gemeinter als gut gelungener »Commandos«-Klon. Denn leider haben die amerikanischen Entwickler das formidable Spielprinzip des spanischen Taktik-Klassikers offenbar nur ansatzweise verstanden. Während das Vorbild eher an ein interaktives, hochkomplexes Puzzle vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs erinnert, bei dem unterschiedliche Aktionen im richtigen Moment ineinander greifen müssen, spielt sich »Away Team« eher schlicht. Keine Frage, dieses Star-Trek-Spiel hat durchaus seinen Reiz, wenngleich die Atmosphäre mitunter erschreckend steril wirkt. Zudem sind die Missionen meist einfacher zu bewältigen, als die oft sehr happigen »Commandos«-Einsätze. Freizeit-Trekker mit Taktik-Ambitionen werden dieses Programm daher sicher vergnügt durchspielen und sollten sich von meiner Kritik nicht irritieren lassen. Ich hingegen werte lieber auf »Commandos 2« und »Desperados«.

»Gut gemeint statt gut gelungen.«

Star Trek: Away Team

SO SPIELT SICH STAR TREK: AWAY TEAM

Also gut. Sie wollen also in 18 Missionen für das Wohl der Föderation der Vereinigten Planeten eintreten, was? Dann sehen Sie besser genau zu, wie echte Experten einen Fall erledigen. Es gilt, Commander Data vor den Warden zu retten.

Gentlemen, das ist Flottenadmiral Nolotai. Höran Sie gefälligst gut zu, damit Sia hinterher kaine Fehler machan. Fehler könnan wir uns nämlich nicht leisten. Das gilt auch für Sie da hinten!





So, jetzt sehen Sie dumm aus der Wäsche, was? Keine Angst, in den Datenbankan können Sia noch mal nachlesen, walcha Fähigkeitan jedes einzalna Ihrer Craw-Mitglieder besitzt.

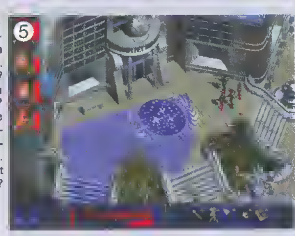
Schon nicht schlacht, abar viel zu auffällig! Mussten dieser Warden das komplette Away Team sehen? Nain? Dachte ich mir. Beim nächsten Mal benutzen Sie das Scharfschützengewehr!





Ganau so. Mann, Sia lernen schnall. Vielleicht wird aus Ihnen doch noch atwas – abar lassen Sie sich dieses Lob bloß nicht zu Kopf steigen, klar? Jetzt weiter, Commander Data ist in Gefahr.

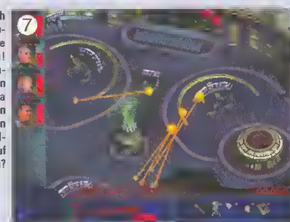
Richtig! Ein Sternenflottan-Offizier muss auch wartan können. Was mainan Sie? Dia Kamera kaputt schießen? Wohl zu viele diesar historischan Action-Filma aus dem 21. Jahrhundert gesahan, was?





Vorsichtig, Sie sind schon unmittelbar in der Näha das Kontrollraums. Das gasamte Parsonal ist durch Warden ersetzt, machen Sia kurzen Prozess mit denen! Aber schnell und laise, verstanden?

Das kann auch nur einem Grünschnabel wie Ihnan passieren! Die Warden-Männer haben Commander Data noch vor Ihnen gefunden. Halfen Sie ihm gefälligst, wornuf warten Sie noch?





Gute Arbait! Commnnder Data ist sicher. Wie, was Sie jetzt machen sollen? Machan Sie, dass Sia mit Data da raus komman! Wie Sie das anstallen sollan? Muss ich Ihnen denn allas erklären?

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Activisions »Away Team«-Vorbild heißt ganz klar »Commandos« (Pyro Studios). »Jagged Alliance 2« (Sir-Tech) kann wie »Away Team« nicht mit spektakulärer Grafik protzen, besitzt jedoch eine sagenhafte Spieltiefe und massenweise Atmosphäre. Auf dem Boden der Tatsachen spielt Interplays müder Echtzeit-Strategie-Titel »Star Trek: New Worlds«. Activisions »Star Trek: Armada« punktet in Echtzeit im All.

Spiel	Test	Wertung
Jagged Alliance 2	5/99	87
Commandos (abgewertet)	9/99	83
Star Trek: Armada	5/2000	82
Star Trek: Away Team	4/2001	76
Star Trek: New Worlds	11/2000	65

→ unbedingt heraushalten sollten. Anders als in Pyros Weltkriegs-Spektakel gibt es in »Away Team« gleich drei Laufgeschwindigkeiten: Schleichen, Gehen und Rennen. So genannte Schallkegel, die Sie auf Wunsch zuschalten dürfen (und sollten!), helfen außerdem dabei, unentdeckt zu bleiben. Denn wenn die Gegner einmal auf Sie aufmerksam geworden sind, können Sie natürlich wertvolle Munition verschwenden, um sie auszuschalten, machen dadurch jedoch oft das Sekundärziel zunichte, eben nicht entdeckt zu werden. Primär- und Sekundärziele können sich auch im Verlauf einer Mission ändern: Das Passbild eines der Hauptdarsteller mit einigen Sätzen zum Lesen und Zuhören macht Sie dann darauf aufmerksam. Auf Plaudereien der Akteure untereinander müssen Sie verzichten, nur ein Bestätigungsspruch nach dem Anwählen einer Figur dringt an Ihr Ohr. Nach erfolgreichem Einsatz folgt eine kurze Nachbesprechung, dann geht es in die nächste Mission.

»Commandos im Star-Trek-Universum?«

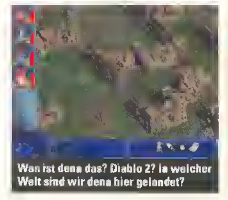
Die Technik: wie gewohnt

»Away Team« präsentiert sich aufgeräumt-nüchtern in einer Auflösung von 640 mal 480 Punkten. Sie dürfen zwar einen Hauch näher ans Team heran beziehungsweise von ihm weg zoomen, aber das wird dann eine pixelige Angelegenheit, da sich die isometrische Grafik wie bei Biowares Infinity-Engine (»Baldur's Gate« und alle Interplay-Rollenspiele der Neuzeit) aus Bitmaps zusammensetzt. Schade, eine höhere Auflösung hätte für mehr Übersicht und weniger Scroll-Pflicht gesorgt. So unterkühlt das Ambiente, so heiß die Musik: Unheilschwangere Klänge wabern Ihnen um die Ohren und machen das ohnehin nervenzerreißende Versteckspiel noch aufregender.

Wer schon über die Wegfindungsroutinen in »Baldur's Gate« & Co. gemeckert hat, sollte einen Bogen um »Away Team« machen: Klicken Sie auf der Karte einen Punkt an, der nicht mehr in (verlängerter) Sichtweite des Charakters liegt, bleibt er schlicht und ergreifend stehen, während seine Kollegen voranstürmen. Hängt ihm ein Feind im Nacken, eiert die Figur teilweise in Schlangenlinien davon – schnelle Richtungswechsel (und die Flucht vor Schüssen) wird so zur Glückssache. Auch die KI der Gegner ist manchmal wunderlich: Selbst nach einer deftigen Granatenexplosion nur wenige Meter von ihnen entfernt schreiten die Jungs brav ihre vorgegebenen Wege ab – so etwas nennt man wahres Pflichtbewusstsein.

Thematische Ungereimtheiten dürfen bei einem Star-Trek-Spiel nicht fehlen. Warum muss beispielsweise das Away Team einen Admiral im Sternenflottenhauptquartier aufspuren, wenn er danach sowieso an Bord der Incursion gebeamt wird? Hätte man ihn nicht direkt anpeilen können? Und war die Sternenflottenakademie nicht in San Francisco? Wo ist dann die Bucht? Nur auf dem Türschild grüßt noch freundlich die Golden Gate Bridge … (ra)


Überraschung: Diesen Herrn trifft die geballte Phaser-Macht. Unten am Rand: die Übersichtskarte.


Was ist denn das? Diablo 2? In welcher Welt sind wir denn hier gelandet?

ROLAND AUSTINAT

Nicht gleich aufgeben, liebe Star-Trek-Gemeinde: »Away Team« wirkt zunächst sehr spröde, entfaltet aber nach dem ersten Drittel seinen Charme. Klar, die Präsentation ist mit Standbild-Briefings und sparsam gestalteter Optik schwer altbacken, doch mit der Zeit kommen mehr und mehr kleine Gags ins Spiel. Etwa eine Transporterfehlfunktion in Mission zehn, die mein Team in zwei verschiedene Gebiete verschlägt. Noch netter wäre allerdings eine Rollenspiel-Komponente gewesen, in der meine Truppe besseres Schießen und Schleichen lernen würde. Oder wenigstens eine Funktion, mit der ich nicht nur einen einzigen Sichtkegel, sondern gleich alle gleichzeitig einschalten könnte. Klare Sache: »Star Trek: Away Team« ist kein »Commandos 2«, doch alle Trek-Fans mit Strategie-Faible und Nerven wie Tauen machen damit keinen Fehlgriff.

»Nicht gleich aufgeben, liebe Star-Trek-Gemeinde.«

WERTUNG STAR TREK: AWAY TEAM

▲ PRO
- ORIGINAL-SCHAUPLÄTZE
- GASTSTARS WIE DATA UND WORF

▼ CONTRA
- DRÖGE PRÄSENTATION
- ZU WENIG NEUE IDEEN

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **76**

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DIE SIEDLER 4

GOLD PLAYER PC PLAYER

ENTWICKLER: Blue Byte Software **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.siedler4.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Grafikkarte

Römer, Wikingar, Mayas und das Dunkle Volk buhlen um die Weltharrschaft

FAKTEN

- 3 spielbare Völker (Römer, Mayas, Wikinger)
- 1 computergesteuertes Volk (das Dunkle Volk)
- 12 Tutorial-Missionen
- 3 kleine Kampagnen mit je 3 Missionen
- 1 große Kampagne mit 12 Missionen
- Zoombare Spielkarte
- Sehr detaillierte Spielwelt
- Bau von Kriegsschiffen möglich
- Kooperation zwischen den Völkern in manchen Missionen möglich

Deutschlands erfolgreichste Spielreihe geht in die vierte Runde. Diesmal macht ein ominöses neues Volk den Menschen schwer zu schaffen.

Die Götter müssen verrückt sein. Im dritten Teil übertrug der Obergott »Er« den anderen faulen Überwesen die Leitung jeweils einer menschlichen Rasse. Dem schrägen Morbus passte die zusätzliche Arbeit gar nicht und deshalb zettelte er gegen seinen Boss eine Meuterei an.

Beliebtheitspunkte kassierte Morbus für diese Initiative nicht gerade. Und weil »Er« plötzlich nicht mehr unter den Unsterblichen weilt, muss der unbeliebte Gott nun einem anderen Superwesen Rede und Antwort stehen. Zur Strafe wird Morbus auf die Erde verbannt, die noch nicht unter der heutigen Umweltverschmutzung leidet, sondern in einem satten Grün erstrahlt. Morbus reagiert auf so viel gesunde Natur äußerst allergisch und setzt sich in seinen verformten Kopf, dem munteren Treiben Einhalt zu gebieten. Schnell stampft das Überwesen eine neue Rasse aus dem Erdboden – das so genannte »Dunkle Volk«. Und die fiesen Jungs sollen für die menschlichen Siedler die größte Gefahr aller Zeit werden.

Neue Völker braucht das Land

Die Römer als klassisches Siedler-Volk blieben im vierten Teil erhalten, neu hinzugekommen sind die Mayas und Wikinger. Diese beiden Rassen unterscheiden sich nicht nur in der Optik, sondern auch erheblich in ihrem Rohstoffverbrauch: Mayas benötigen mehr Steine, die Wikinger hingegen sehr viel Holz zur Errichtung ihrer Gebäude. Alle drei Völker besitzen eine kleine Kampagne mit je drei Missionen. Bei denen hat das neue Dunkle Volk noch Sendepause und Sie dürfen in klassischer Siedler-



Waffenstillstand: Ihr Priester macht einen Friedensvorschlag, um Verbündete gegen das Dunkle Volk zu gewinnen.



Nach stundenlangem Rohstoffsammeln haben Sie eine gewaltige Armee zusammengestellt, die Ihrem Gegner das Fürchten lehren soll. (Alle Bilder 1024x768)



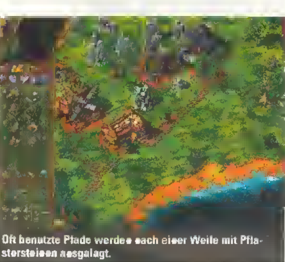
Jedes Volk - hier die Mayas - besitzen einen eigenen Baustil und haben einen unterschiedlichen Rohstoffverbrauch.

Tradition den Gegner überrennen.

Als Herrscher jeden Volkes müssen Sie mit einer kleinen Vorgabe an Rohstoffen eine florierende Kolonie errichten. Zunächst sorgen Sie für ausreichenden Nachschub an Baustoffen, indem Sie Holzfällerhütten und Steinbrüche bauen. Im Menü suchen Sie sich die entsprechenden Gebäude aus und nach kurzer Zeit beobachten Sie Ihre Siedler, wie Sie sich Bretter oder Steine schnappen und die ersten Häuser errichten. Geld ist in der Antike wohl noch ein Fremdwort, denn Ihre Einwohner arbeiten kostenlos. Lediglich die Arbeiter in den Bergwerken fordern Bezahlung in Form von Lebensmitteln. Kein Problem, denn der Bau von Farmen und Backstuben ist nur eine Frage von Zeit und Ressourcen.

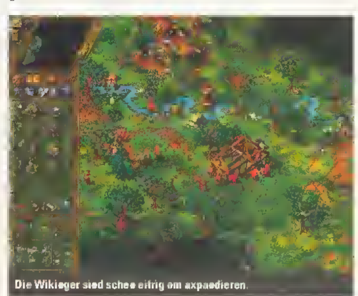
Kurbeln Sie die Waffenproduktion an

Doch wozu brauchen Sie Bergwerke? Die Stollen liefern Ihnen Eisen, Kohle, Gold und Schwefel – Rohstoffe zur Waffenproduktion. Darauf läuft das Ganze schließlich hinaus. Sie müssen durch die Errichtung vieler Produktionsstätten Waffen für die Rekrutierung von Soldaten bereitstellen. Das geschieht übrigens nicht mehr automatisch. In der Waffenschmiede schalten Sie auf Wunsch die Autoproduktion ein oder geben eine bestimmte Anzahl eines Waffentyps in Auftrag. Ebenso funktioniert die Rekrutierung in der Kaserne. Sie wählen einfach nur die Anzahl der gewünschten Soldaten aus: Entweder schlichte Bogenschützen und Schwertkämpfer oder die gleiche Gattung eines höheren Rangs. Diese sind zwar stärker, kosten aber eine bestimmte Anzahl von Goldbarren. Die Einstellung der gewünschten Menge an Soldaten hat den Vorteil, dass Ihnen nicht gleich alle Ihre Siedler in die Armee eingezogen werden. Wenn Ihre Kampfkraft jedoch nicht hoch genug sein kann, dürfen Sie im Menü die gewünschte Anzahl auf unend- →



Oft benutzte Pfade werden nach einer Weile mit Pflastersteinen ausgelegt.

»Erst wenn der Feind völlig verschwunden ist, gilt der Level als gewonnen.«



Die Wikinger sind schon eifrig am Expandieren.

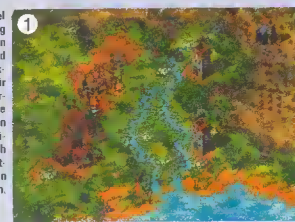
GOLD PLAYER PC PLAYER

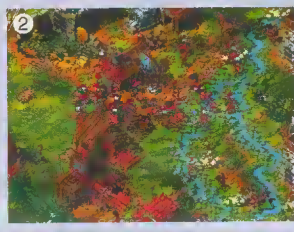
Die Siedler 4

SO SPIELT SICH SIEDLER 4

In dieser Mission kooperieren die Mayas mit dem Dunklen Volk. Das lassen Sie sich als Römer natürlich nicht bieten und begeben sich mit Schwertern und Schaufeln bewaffnet in das feindliche Territorium.

Erst einmal rüsten Sie kräftig auf: Sie bauen Rohstoffe ab und errichten Produktionsstätten für deren Weiterverarbeitung. Für die Rekrutierung von Soldaten benötigen Sie natürlich Waffen. Die Gärtner brauchen Schaufeln.

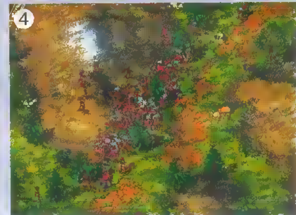




Die Gärtner sind schon unterwegs. Jetzt schicken Sie Ihnen eine kleine, aber kampfstarke Armee hinterher.

Den Gärtnern den Vortritt zu lassen war keine gute Idee: Zwar haben sie schon ein kleines Stück der verdorrten Landschaft rekultiviert, doch die Soldaten des Dunklen Volkes machen mit ihnen kurzen Prozess.

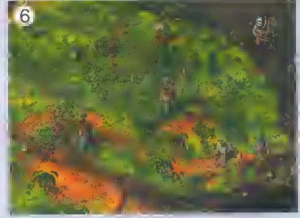




Keine Panik: Die Armee ist schon auf dem Weg, um die restlichen Gärtner während ihrer Arbeit zu beschützen.

Aber warum den Gärtnern die ganze Zeit bei ihrer Arbeit zusehen? Sie wählen die Konfrontation und befördern viele der dunklen Schergen ins Jenseits.

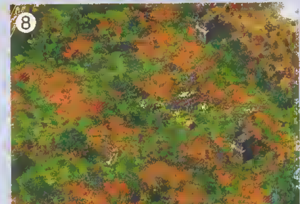




Ihre Gärtner waren in der Zwischenzeit nicht untätig und haben während des Gefechts das Land bis zur Grenze der Mayas freigeschaufelt. Das macht die Eroberung um einiges leichter, da nun Ihr Land direkt zum Feind grenzt.

Jetzt endlich rächen sich Ihre Römer für die verantwortungslose Umweltverschmutzung. Sie müssen alle feindliche Türme erobern, um die Mayas zu besiegen.

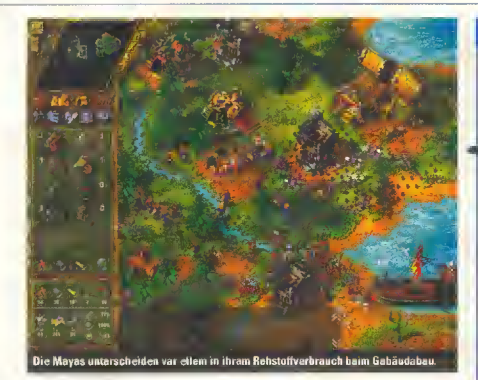




Die Rohstoffe des Gegners und die Trümmer der zerstörten Gebäude bleiben natürlich nicht ungenutzt. Ihre Träger sind schon unterwegs, um sich die Güter anzueignen. Mit dem eroberten Eisenerz lässt sich noch so mancher Soldat zusätzlich produzieren.







Die Mayas unterscheiden vor allem in ihrem Rohstoffverbrauch beim Gebäudebau.

→ lich stellen. Achten Sie aber darauf, dass Sie dafür auch genügend Einwohner produzieren, sonst kommt in Ihrer Kolonie durch den Mangel an Trägern die Produktion ins Stocken. Mit dem Bau von Wohnhäusern, die je nach Größe bis zu 50 neue Siedler ausspucken, sorgen Sie für Nachschub.

Angriff ist die beste Verteidigung

In den ersten Missionen dürfen Sie sich mit der Gründung einer Armee noch jede Menge Zeit lassen, doch wenn Sie später damit zu sehr trödeln, kommt Ihnen der Feind zuvor und reisst sich Ihre Kolonie unter den Nagel. Wird es Ihnen innerhalb Ihrer Grenzen zu eng, erweitern Sie Ihr Territorium wie gewohnt mit Hilfe von Wachtürmen. Ihr Reich vergrößert sich dann um ein kleines Gebiet, sobald einer Ihrer Soldaten das Gebäude belegt. Mit ein paar Bogenschützen besetzt, bieten diese für den Feind ein wesentlich größeres Hindernis. Wenn Sie möchten, fertigen Sie je nach Volk auch Katapulte oder Feuerspeier. Die Wikinger, die durch ihren hohen Holzverbrauch einen taktischen Nachteil haben, besitzen sogar eine Kriegsmaschine, die mit nur einem Schuss ein komplettes Gebäude zerstört. Bei den vierten Siedlern geht es auch auf den Weltmeeren heiß her. Jedes Volk ist in der Lage, unterschiedliche Kriegsschiffe zu bauen, mit denen Sie gegnerische Handelschiffe oder die Wachtürme der Feinde bekriegen. Ziel sind nicht zivile Gebäude, sondern die feindlichen Militärtürme. Nach deren erfolgreichen Eroberung verpuffen die umliegenden Häuser und ein Teil der dabei freigesetzten Baustoffe steht für Ihre eigenen Zwecke zur Verfügung. Wie schon im Vorgänger nervt es jedoch, dass ein eigentlich schon besiegter und wehrloser Gegner nicht die Möglichkeit zur Kapitulation hat. So müssen Sie unter Umständen die ganze Karte nach feindlichen Türmen abgrasen und zusätzlich neue Soldaten produzieren – das kostet eventuell einige Stunden, in denen Sie mit keiner großen Herausforderung mehr rechnen dürfen. Erst wenn der Feind völlig von der Bildfläche verschwunden ist, gilt der Level als gewonnen. →



Eine Römergarnison durchkämmt das vom Dunklen Volk zerstörte Land.

DIE VIER SIEDLERVÖLKER

Die Römer sind das am einfachsten zu spielende Volk. Ihr Rohstoffverbrauch an Holz und Steinen ist ausgeglichen, so dass Sie eigentlich nie großartig an Warenmangel leiden.

Die Architektur der Maya-Gebäude verlangt nach jeder Menge Steinen. Wenn Sie auf Welten mit wenig Felsvorkommen spielen, können Sie in ernsthafte Schwierigkeiten kommen.

Im Gegensatz zu den anderen Rassen wirtschaftet das Dunkle Volk nicht. Es pflanzt stattdessen unentwegt Schattenkraut und erobert somit die Erde auf eine ganz eigene Art und Weise. Nebenbei kidnappen die dunklen Schergen noch unschuldige Siedler von den anderen Völkern.

Wikinger sind regelrechte Holzfresser. Der Aufbau einer entsprechenden Siedlung verlangt ein völliges Umdenken in der Planung. Auf jeden Fall sollten viel Holz und Sägewerke vorhanden sein. Als einziges Volk sind sie in der Lage, in der Köhlerei aus Holz Kohle herzustellen.

THOMAS WERNER

Meine erste Reaktion auf »Die Siedler 4« ist bezeichnend. Ahnungslos fragte ich Damian mit Blick auf seinen Bildschirm, ob er sich vor dem Test des vierten Teils noch einmal den Vorgänger ansähe. Falsch geraten, der Vorgänger ist nämlich im Prinzip sein eigener Nachfolger. Klar, es gibt neue Völker und wir dürfen jetzt zoomen, um die – Trara, noch eine Innovation! – dekorativ herumhopsenden Hoppelhasen in der Nahansicht zu betrachten. Ansonsten haben Sie das Gefühl, gerade bislang verschollene Kampagnen von »Die Siedler 3« zu absolvieren, mitsamt deren Stärken und Schwächen. Genau darin liegt allerdings auch der große Vorzug der Wuselknechte, denn den großen Spielspaß haben die leicht einfallslosen Entwickler ihren Geschöpfen letztlich nicht austreiben können. Zugegeben, mir macht es viel Freude, anderen beim Arbeiten zuzusehen. Eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen ohne im sonst typisch-deutschen Stil von Statistiken und Zahlenwüsten erschlagen zu werden, hat ebenfalls nach wie vor seinen Charme. Zudem kann bislang keine der zahlreichen, mehr oder weniger frechen Siedler-Kopien der hervorragend spielbaren Originalreihe das Wasser reichen. Die Siedler 4 sind nun einmal der beste Siedler-Klon, da ist man selbst als kritischer Spieletester machtlos.

»Der Vorgänger ist sein Nachfolger.«

GOLD PLAYER PC PLAYER

Die Siedler 4

→ Das Dunkle Volk

Siedler-Veteranen werden schnell bemerken, dass sich im Vergleich zum Vorgänger nicht besonders viel geändert hat. Die bemerkenswerteste Neuerung ist das anfangs erwähnte Dunkle Volk. Die Schergen sind die Eigenkreation von Gott Morbus und scheren sich einen Dreck um komplexe Wirtschaftskreisläufe. In ihrer Kolonie finden Sie deswegen auch nur eine Gebäudesorte, nämlich die Pilzfarmen. Die angebauten Schwammerl dienen dem Dunklen Volk zur Gewinnung von Mana, mit dem sie dann frische Soldaten erzeugen. Doch die Armee spielt bei Morbus Gefolgsleuten nur eine passive Rolle. Neues Land erobern sie durch den Anbau des so genannten Schattenkrauts. Sobald diese ominöse Pflanze aus dem Boden sprießt, lässt sie das Land



In der höchsten Zoomstufe sehen Sie Ihren Siedlern genau auf die Finger.

verdorren und macht es somit für das Dunkle Volk zugänglich. Zum Glück haben Sie Ihre Gärtner. Lassen Sie einfach ein paar Ihrer Träger entsprechend ausbilden und das verseuchte Gebiet umgraben. Auf jeden Fall sollten Sie den Pflanzern eine gut bewachte Militäreskorte mit auf den Weg geben, denn die Umweltverschmutzer verstehen gar keinen Spaß, wenn sich jemand auf ihrem Gebiet zu schaffen macht.

Einigkeit macht stark

In insgesamt zwölf Missionen müssen Sie sich mit Morbus Gefolgsleuten herumärgern. Anfangs ist das Dunkle Volk Ihr einziger Gegner. Dummerweise kooperieren die fiesen Schergen später mit anderen Siedlerrassen, indem sie um das jeweilige Volk eine Art Schutzbarriere errichten. Sehr interessant sind Missionen, in denen Kooperation angesagt ist. In einem Level beispielsweise wurden einige Ihrer Siedler vom Dunklen Volk »assimiliert« und zum Pilzepolieren verdammt. Sie auf eigene Faust zu retten, ist scheinbar aussichtslos. Also sollten Sie sich mit einem Priester auf den Weg zu einem anderen Siedlervolk machen und dort um die notwendigen Rohstoffe zur Soldatenrekrutierung bitten.

Doch um Priester auszubilden brauchen Sie einen großen Tempel. Der wiederum benötigt zur Erstellung Gold. Der einzige Berg mit entsprechendem Goldvorkommen befindet sich aber hinter einer großen Wüste und üblerweise auch noch ziemlich nahe an der Grenze zum Dunklen Volk. Mit Mühe und Not schaffen Sie es gerade noch, ein paar Körbe mit dem Edelmetall zu erhaschen, bevor Ihnen die Bösewichte den Garaus machen und Ihre unschuldigen Siedler kidnappen.

Auch in einigen Solo- und Mehrspielerkarten sind Bündnisse gegen das rein computergesteuerte Dunkle Volk möglich. Wenn Ihnen Gewalt zuwider ist, siedeln Sie mit Ihrem Gegner einfach um die Wette. Wer innerhalb einer bestimmten Zeit die größte Kolonie besitzt, gewinnt.

Nie da gewesene Pracht

So schön waren die Siedler noch nie. Die Spielwelt präsentiert sich in einer wunderbaren Detailverliebtheit, bei der Vögel und Schmetterlinge durch die Luft fliegen. Saftige, blumenreiche Wiesen zieren die Landschaft und im glitzernden Meer tummeln sich zahlreiche Fische. Das Ganze ist auch noch stufenlos zoombar. Mit einer 3D-Grafikkarte lässt sich das aber durch deren Weichzeichnerfunktion etwas kaschieren. Jedes Volk besitzt übrigens einen eigenen, toll gespielten Soundtrack, der sich an die jeweilige Situation anpasst. Scrollen Sie zum Dunklen Volk wird die Musik düsterer. Sind Sie dagegen gerade in einer Wikingerkolonie zu Gast, werden Ihre Ohren von zünftiger Akkordeonmusik umschmeichelt. **(dk)**

VORSICHT BUGS

Das Dunkle Volk ist leider nicht das einzige Problem, mit dem sich die Siedler herumärgern müssen. Während unseres Tests stürzte das Spiel mehrmals ab. Auch viele Leser beklagten sich über die schlechte Stabilität und Fehlermeldungen bei der Installation und dem Abspeichern von Spielständen. Offenbar spielt die Rechnerkonfiguration eine entscheidende Rolle. Blue Byte veröffentlicht zurzeit im Abstand von wenigen Tagen neue Patches. Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, sollte eigentlich schon ein Update zur Verfügung stehen, das die gröbsten Patzer behebt. (Siehe auch Bugreport auf Seite 28)

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

»Age of Empires 2« ist noch wie vor die Referenz im Aufbau-Echtzeit-Strategiebereich. Das Spielprinzip der »Siedler 4« ist und bleibt hervorragend, dennoch wären ein paar Neuerungen wünschenswert gewesen. »Die Siedler 3« unterscheiden sich hauptsächlich in der gröberen Darstellung. Der Aufbau spielt in »Der Patrizier 2« eine untergeordnete Rolle. Vielmehr besinnt man sich dort auf klassische Handelselemente. »America« bietet schließlich Aufbaustrategie im Wild-West-Szenario.

Spiel	Test	Wertung
Age of Empires 2	11/99	88
Die Siedler 4	4/2001	85
Die Siedler 3	1/99	abgewertet 83
Der Patrizier 2	1/2001	76
America: No Peace beyond the Line	2/2001	75

DAMIAN KNAUS

Vor zwei Jahren meinte Kollege Werner, die »Siedler 3« wären die besten, die es je gab. Der vierte Teil toppt den erfolgreichen Vorgänger noch einmal. Die Spielwelt ist detailliert wie nie zuvor. Sie ertappen sich unweigerlich, eine ganze Weile dem Geschehen Ihrer Kolonie bloß zuzuschauen. Obwohl das Spielprinzip immer noch großartigen Charme besitzt, vermisse ich jedoch wirkliche Neuerungen. Der Kampf gegen das Dunkle Volk ist letztendlich nur ein zusätzlicher Gegner, der einen Mehraufwand in Form von Erdschaufeleien verursacht. Zu gern hätte ich unter den Siedlern mal ein paar Mädels gesehen oder die Möglichkeit, dass ein längst besiegter Gegner endlich kapituliert und ich nicht alle seine unzähligen Wachtürme einzeln erobern muss. Die Wiedereinführung des im dritten Teil abgeschafften Wegesystems wäre auch eine Überlegung wert. Alles in allem machen die neuen Siedler aber trotz angestaubter Spielidee jede Menge Spaß. Für den nächsten Teil wünsche ich mir aber dennoch statt etwas Kosmetik richtige Neuerungen.

»Zu gern hätte ich ein paar Mädels gesehen.«

WERTUNG DIE SIEDLER 4

▲ PRO
- [illegible]NE GRAFIK
- HERAUSFORDERNDE MISSIONEN

▼ CONTRA
- NUR WENIG NEUERUNGEN
- LANG DAUERNDE EROBERUNGEN

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **85**



So sähe die Welt unter der Herrschaft des Dunklen Volkes aus! Aber nun greifen Sie in den Kampf gegen die Finsternis ein!

LÖSUNG SIEDLER 4 TEIL 1

Sie möchten das Dunkle Volk in seine Schranken weisen? Nur zu! Hier erfahren Sie die Vorgehensweise für die ersten sieben Missionen!

Basisbau

Von der Effizienz Ihrer Basis und der Schnelligkeit des Aufbaus kann unter Umständen Ihr Sieg abhängen, daher dürfen Sie sich beim Basisbau keine Fehler leisten. Mit der hier nachfolgend aufgeführten **Standardabfolge** sollten keinerlei Probleme in Ihrem Produktionsablauf entstehen:

Basteln Sie die folgenden Gebäude:
- zwei Sägewerke
- vier Holzfäller
- zwei Förster
- zwei Steinmetze
- mittelgroßes Wohnhaus

Beginnen Sie dann mit der **Nahrungsproduktion**:
- Farm
- Mühle
- Bäckerei
- Wasserwerk
- (später) die zweite und dritte Farm
- Schaffarm
- Schlachter

Anschließend befassen Sie sich mit der **Schwerindustrie**:
- Eisenschmelze
- Werkzeugschmiede (für eventuell fehlendes Werkzeug)
- Zwei Kohlenminen und eine Eisenmine (auf den jeweiligen Rohstoffvorkommen)

Sobald die Schwerindustrie gut läuft, beginnen Sie mit der **Aufrüstung**:
- Waffenschmiede
- dazugehörige Kaserne

Warten Sie nicht zu lange mit der Rekrutierung Ihrer Soldaten, falls die Gegner schon früh Angriffe starten. Sie benötigen Gold, um gute Krieger zu erhalten; errichten Sie also eine **Goldmine** und eine **Goldschmelze**.

Halten Sie sich in den Missionen an diese Abfolge und starten Sie nun Ihren Feldzug gegen die üblen Widersacher!

Kampagne: Das Dunkle Volk

1. Mission: »Dunkle Saat« (Römer)

Errichten Sie Ihre Basis nach dem oben beschriebenen Ablauf.

Nachdem Sie die Minen gebaut haben und weiter an Ihrer Basis basteln, expandieren Sie langsam Richtung Süden und Westen. Wenn die Schwerindustrie läuft, errichten Sie eine Waffenschmiede nebst dazugehöriger Kaserne. Warten Sie nicht zu lange mit der Rekrutierung Ihrer Soldaten, die Mayas werden einige Angriffe starten. Um gute Krieger zu erhalten, benötigen Sie Gold. →

ALLGEMEINE TIPPS

- Bauen Sie die Rohstoffversorgung der Basis immer nach dem gleichen Muster auf; so sparen Sie Zeit!
- Halten Sie sich bei den Industriegebäuden an das System der »kurzen Wege«, manchmal kann die Schnelligkeit, mit der sie produzieren können, über Sieg oder Niederlage entscheiden!
- Expandieren Sie zügig, dies steigert die Kampfkraft Ihrer Soldaten.
- Die Abkürzungen in den Karten haben die folgende Bedeutung:

DV: Dunkles Volk
HT: Heiligtum
W: Wrack (Karte 4)
Wf: Wikinger (Karte 5,6,7)
MA: Mayas
R: Römer
S: Schiffswrack (Karte 6)
P: Pioniere

Den zweiten Teil der Lösung finden Sie im Player's Guide der nächsten Ausgabe!

Die Siedler 4 – Lösung



Aller Anfang ist ... noch relativ leicht.

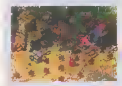
→ Dies befindet sich im Südosten von Ihrer Basis aus gesehen. Errichten Sie also dort eine Goldmine und eine Goldschmelze. Rekrutieren Sie nur zwei oder drei Hauptmänner, da diese sowohl viel Gold als auch Rüstungen brauchen. Obwohl sie das Rückgrat Ihrer Armee sind, sollten sie im Kampf eher weiter hinten agieren; sie sind zu wertvoll, als dass Sie den Verlust riskieren könnten.

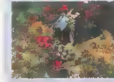
Solange Sie in der Unterzahl sind, konzentrieren Sie sich auf die Verteidigung einiger weniger Türme (am besten maximal zwei). Im Osten hat das Dunkle Volk gewütet. Da Sie auf diesen verdorrten Gebieten nicht bauen können, müssen Ihre Gärtner ran, um das Land wieder urbar zu machen.

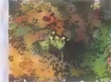
Rekrutieren Sie etwa zehn Gärtner und produzieren Sie die dazugehörigen Schaufeln. Das reicht aus, um das Land schnell wieder nutzbar zu machen. Das Gebiet der Mayas können Sie nur über eine enge Landzunge erreichen. Falls nötig, erobern Sie diese mit Pionieren. Direkt auf der anderen Seite hat der Gegner seine Waffenproduktion errichtet. Erobern Sie die dortigen Türme und zerstören Sie die Eisenschmelzen; damit sind die Mayas im Prinzip geschlagen. Vernichten Sie nun in aller Ruhe das restliche Feindesheer und erobern Sie anschließend die verbliebenen Türme; Sie haben die erste Mission erfolgreich absolviert!

VERWÖHNTE GESCHMÄCKER

Die Arbeiter der Minen haben alle ihre besondere »Lieblingsnahrung«:


Arbeiter der Kohle- und Steinminen bevorzugen Brot.


Beliefern Sie Eisen- und Schwefelminen mit Fleisch.

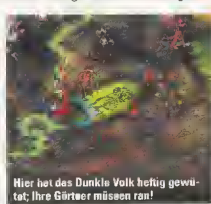

Arbeiter in Goldminen hingegen bevorzugen Fisch.

2. Mission: »Dolchstoß« (Römer)

Sie starten im Südwesten der Karte. Errichten Sie die Rohstoffversorgung nach dem Standardsystem. Erkunden Sie während des Vorrückens das umliegende Gebiet mit Dieben, damit Ihnen Überraschungen erspart bleiben. Expandieren Sie langsam nach Osten und Süden. Es gibt zwar nur ein Eisenvorkommen, dieses können Sie aber mit Hilfe der Priester auffrischen; errichten Sie also einen großen und einen kleinen Tempel. Die Römer opfern ihren Göttern Wein, zimmern Sie also zwei bis drei Weingüter. Beachten Sie aber, dass Wein nur an hügeligen Stellen wirklich gut wächst.

Bekämpfen Sie erst das dunkle Volk, dann die Mayas.

Das Dunkle Volk hat sich östlich Ihrer Basis ausgebreitet, noch weiter im Osten siedeln die Mayas. Vernichten Sie zunächst das Dunkle Volk und machen Sie anschließend das geschundene Land wieder besiedelbar. Bevor Sie allerdings das Hauptquartier des Dunklen Volkes angreifen können, müssen Sie vorher alle Pilzfarmen vernichten: Diese fungieren als Mana-Erzeuger und speisen die Todesbarriere, die das feindliche Hauptquartier umgibt. Entlang der Barriere steigen Dampfsäulen aus dem Boden. Vorsicht: **Eine Berührung endet für Ihre Leute tödlich!** Setzen Sie Ihre Gärtner ein, um die Pilzfarmen zu zerstören. Sobald die Farm von grünem Land umgeben ist, löst sie sich auf. Wenn alle Pilzfarmen beseitigt sind, fällt die Todesbarriere in sich zusammen. Auch das feindliche Hauptquartier verschwindet erst dann, wenn es von grünem Land umgeben ist. Stoßen Sie danach weiter nach Osten vor. Nach einiger Zeit erhalten Sie die Nachricht, dass die Mayas die Situation ausnutzen und Sie nun attackieren wollen. Wehren Sie die feindlichen Angriffe ab und starten Sie dann die Gegenoffensive. Sind die Mayas geschlagen, ist diese Mission gewonnen.


Hier hat das Dunkle Volk heftig gewütet; Ihre Gärtner müssen ran!

3. Mission: »Im Namen Rolfs« (Wikinger)

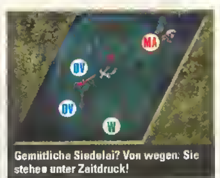
Das Heiligtum, das Sie zurückerobern sollen, liegt zentral auf der großen Halbinsel. Ringsherum hat sich das Dunkle Volk ausgebreitet. Sie starten im Südwesten. Wieder basteln Sie die Basis nach dem Standardprinzip, da die Wikinger jedoch mehr Steine brauchen, generieren Sie drei Steinmetze. Sie können sich Zeit lassen; das Dunkle Volk ist passiv und wird Sie nicht angreifen. Expandieren Sie langsam Richtung Norden und Osten, bis Sie alle Gebirge unter Ihrer Kontrolle haben. Priester werden in dieser Mission eine wichtige Rolle spielen, bauen Sie deshalb einen großen und einen kleinen Tempel. Die Wikinger opfern ihren Göttern Honigwein; konstruieren Sie daher eine Imkerei. Sie wird am besten arbeiten, wenn es in der Nähe Blumenwiesen gibt. Anschließend errichten Sie noch eine Honigwinzerei, diese benötigt zur Weinherstellung neben dem Honig allerdings auch ein Wasserwerk.



Für Ihr Wikingervolk sollen Sie ein Heiligtum erobern.

Rekrutieren Sie zwischen zehn und 15 Gärtner. Die Krieger des Dunklen Volkes lassen sich am besten mit Bogenschützen bekämpfen. Sobald Sie genügend Kämpfer zusammen haben, ziehen Sie nach Osten, dort befindet sich der Ihnen am nächsten gelegene Übergang zur Halbinsel mit Ihrem Heiligtum. Gehen Sie rechts entlang, das feindliche Zentralgebäude liegt dem Übergang direkt gegenüber und ist wieder von einer Todeszone umgeben. Arbeiten Sie sich nach Norden, neutralisieren Sie dabei alle Feinde und schalten Sie die Pilzfarmen mit den Gärtnern aus. Im Norden schwenken Sie nach links und marschieren Sie außen entlang nach Süden. Die letzte Pilzfarm liegt innerhalb der Todeszone, mit einem Priester lässt sie sich aber zerstören (Zauber »Thors Hammer«). Ist das feindliche Hauptquartier in Rauch aufgegangen, steht Ihnen die nächste Mission offen.

4. Mission: »Eine Frage der Zeit« (Wikinger)



Gemütliche Siedelei? Von wegen: Sie stehen unter Zeitdruck!

In dieser Mission haben Sie ein Zeitlimit, es wird also nichts aus dem nett-geruhsamen Vorsichhinsiedeln. Innerhalb von neunzig Minuten müssen Sie drei Pilzfarmen vernichten, und gleichzeitig die von Osten heranrückenden Mayas abwehren. Hier kommt alles auf Schnelligkeit an. Bauen Sie die Basis nach dem Standardmuster auf. Das Dunkle Volk siedelt direkt westlich Ihrer Basis. Expandieren Sie zügig nach Süden. Fast ganz unten am Meer befindet sich ein kleines Waffenlager. Reißen Sie die Türme ein, aber lassen Sie zwei stehen. Versuchen Sie, die Mayas im Osten an der Expansion zu hindern, indem Sie das Gebiet besetzen; allerdings werden die Mayas wahrscheinlich dennoch vorrücken. Sie brauchen viele Arbeiter; errichten Sie mindestens drei große Wohnhäuser. Rekrutieren Sie so schnell wie möglich Soldaten: Je länger Sie warten, desto stär-

ker werden die Mayas. Stellen Sie nur Bögen her. Sobald Sie über etwa 50 Krieger und 10 Gärtner verfügen, stoßen Sie in das Gebiet des Dunklen Volkes vor. Ziehen Sie vorher alle Soldaten aus dem Osten ab und schicken Sie diese mit in den Angriff. Halten Sie sich in der Nähe des Gebirges und schicken Sie die Soldaten vor, um den Boden für die gärtnerische Offensive zu bereiten. Sind drei Pilzfarmen in Rauch aufgegangen, haben Sie gewonnen.

5. Mission: »Pilze pflücken« (Römer)

Sie sollen sich mit den Wikingern verbünden. Sie starten im Nordwesten auf einer Halbinsel, im Nordosten liegen die Wikinger. Auf der großen Halbinsel im Süden wütet das Dunkle Volk. Bauen Sie Ihre Basis nach bewährtem Muster auf. Expandieren Sie so lange, bis Ihre Landmasse vollständig ausgefüllt ist. Die Wikinger verhalten sich zunächst neutral, Sie sollen sie jedoch von Ihren friedlichen Absichten überzeugen, indem Sie ihnen einen Priester schicken. Sie benötigen also einen kleinen und einen großen Tempel. Unglücklicherweise wird für deren Bau jedoch auch Gold gebraucht. Eine Möglichkeit, an das Edelmetall zu gelangen, stellt das kleine Gebirge im Südwesten dar (dort finden Sie auch Eisenerz). Dieser Höhenzug lässt sich allerdings mit Türmen nicht erreichen, schicken Sie deshalb Pioniere dorthin, die das Gebirge einnehmen. Die



Schaffen Sie sich Verbündete und ziehen Sie gegen den gemeinsamen Feind.

andere Möglichkeit: Im Südwesten Ihrer Halbinsel ist ein Schiff mit einigen Goldbarren gestrandet. Mit diesen bauen Sie die Tempel fertig. Schicken Sie den ersten erscheinenden Priester zu den Wikingern auf den zentralen Marktplatz.

Sobald Ihr Diplomat angekommen ist, werden die Wikinger Ihnen ein Schiff mit Waffen senden. Erobern Sie nun mit Ihren Türmen die Landbrücke nach Süden zum Dunklen Volk und rekrutieren Sie währenddessen weiter fleißig Bogenschützen; vergessen Sie die Gärtner nicht. Das feindliche Hauptquartier befindet sich direkt links vom Übergang; allerdings können Sie es (wieder mal) nicht direkt erreichen. Ziehen Sie also zuerst daran vorbei, links am Gebirge entlang. Stoßen Sie nach Süden vor und schalten Sie dabei alle Gegner aus. Die Gärtner erledigen die Pilzfarmen. Ihr Marschweg führt Sie südlich des Gebirges in östliche Richtung, danach schwenken Sie wieder nach Norden. Sind alle Pilzfarmen zerstört, haben Sie die Mission gewonnen.

6. Mission: »Alles was glitzert« (Mayas)



Willkommen im Regenwald; nun steuern Sie die Mayas!

In dieser Mission geht es nicht gegen das Dunkle Volk, sondern gegen die Römer und Wikinger. Die Zeit ist knapp, da Sie recht viele Ziele zu erledigen haben. Anfangs stehen Ihnen nur wenige Siedler und außerdem kaum Werkzeug zur Verfügung: Hier müssen Sie vom Standardbauplan abweichen: Errichten Sie zuerst ein mittelgroßes Wohnhaus, dann ein Sägewerk nebst Zubehör, dazu zwei Steinmetze: **Mayas benötigen deutlich mehr Stein als Holz**. Mit den neuen Siedlern bilden Sie zunächst ein paar Diebe aus. Schicken Sie diese zu dem Schiffswrack im Südosten, dort befindet sich ein Eisen- und Goldbarrenlager. Schaffen Sie zuerst das Eisen in Ihre Basis, dann das Gold. Produzieren Sie damit die fehlenden Werkzeuge. Anschließend expandieren Sie schnell, vor allem nach Süden und Westen. In dieser Gegend befinden sich mehrere Landbrücken, welche in die Gebiete der Römer und Wikinger führen. Schicken Sie ein paar Pioniere dorthin, um zu verhindern, dass die Gegner mit ihren eigenen Wegbereitern auf Ihre Halbinsel vordringen. Beginnen Sie so früh wie möglich damit, Krieger zu rekrutieren, denn Ihre Feinde schlafen nicht. Aber was Sie auch unternehmen, am Ende werden Sie voraussichtlich mit einer gewaltigen Übermacht konfrontiert. Konstruieren Sie frühzeitig einen großen Tempel: Priesterliche Hilfe ist in diesem Level zwingend erforderlich. Mayas opfern ihren Göttern – genau – ... Tequila! Zu dessen Herstellung benötigen Sie Agaven. Errichten Sie Agavenfarmen an den Rändern von Wüsten. Ganz in der Nähe errichten Sie dann mindestens eine Destille, die neben den Agaven auch noch Wasser benötigt.

Rücken Sie bis zur Küste weiter nach Süden vor. Platzieren Sie dort eine Werft. Sie werden mit Schiffen zum Feind übersetzen müssen, da die Landbrücken zu schwer verteidigt werden. Verfrachten Sie alle Ihre Soldaten (und einige Priester!) hinüber. Zuerst sollten Sie die Wikinger erledigen: Landen Sie an einer Stelle hinter dem Gebirge, an der sich die Nordmänner noch nicht ausgebreitet haben. Stoßen Sie nun zuerst nach Westen und dann nach Süden vor. Dort befindet sich in einem Talkessel eine Burg, das Herz der gegnerischen Waffenproduktion. Ist die Burg erobert, sind die Wikinger im Prinzip besiegt. Stoßen Sie nun an der Küste entlang nach Westen vor, erobern Sie die Landbrücken und vereinigen Sie so das eroberte Gebiet mit Ihrem. Heilen Sie jetzt Ihre Truppen und greifen Sie die Römer von Süden her an. Sobald deren letzter Turm gefallen ist, haben Sie auch diese Schlacht gewonnen.


Genau hier muss Ihr Priester stehen, damit die Wikinger sich mit Ihnen verbünden. Gut gemacht!

Hier sehen Sie die optimale Platzierung von Agavenfarmen und der Destille.

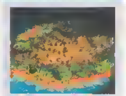
7. Mission: »Freunde in der Not« (Mayas)



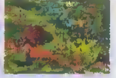
Versuchen Sie, der Eroberung durch das Dunkle Volk zu entgehen!

Gleich zu Beginn werden Sie vom Dunklen Volk angegriffen. Reißen Sie sofort alle Türme bis auf einen ab, dann ziehen Sie alle Soldaten dort zusammen, um den Angriff abzuwehren. Ist dies gelungen, ziehen sich die verbliebenen Einheiten des Dunklen Volkes zurück. Errichten Sie zuerst ein mittleres Wohnhaus, dann folgt der übliche Standardaufbau. Versuchen Sie, mit Ihren Bogenschützen so viele Gärtner der Dunklen wir nur irgend möglich zu erwischen. Sorgen Sie frühestmöglich für einen reibungslosen Ablauf der Schwerindustrie; anschließend bilden Sie etwa fünfzehn Gärtner aus. Dann expandieren Sie langsam nach Südwesten. Sobald sich die Grenzen berühren und alles in Grün erstrahlt, beginnen Sie zu den Wikingern vorzurücken. Wenn sich auch hier die Gebietsgrenzen berühren, ist diese Mission gewonnen. Gratulation! **(Christopher Kirschberg/st)**

WEITERE TIPPS


Wenn Sie mal an ein Gebirge nicht herankommen können, nehmen Sie es mit Ihren Pionieren ein!

Sorgen Sie dafür, dass Sie immer über ausreichend freie Siedler verfügen, bei großen Reichen dauert es sonst zu lange, bis dringend benötigte Rohstoffe endlich ankommen.


Gute Hanglage? Weinfarmen benötigen hügeliges Gelände, um effektiv zu arbeiten.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

AGE OF SAILS 2



PATCH AUF CD B

ENTWICKLER: Akella **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Februar **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTI-PLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.take2.de, www.talonsoft.com, www.akella.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Die blauen Kegel zeigen Ihre Kanonenreichweite an, die türkische Fregatte im Hintergrund macht es nicht mehr lange. (Alle Bilder Direct3D, 1280x1024)

Ächzende Taue, flatternde Segel - da schlägt manches Seebärenherz höher. Doch angesichts der Steuerung bei dieser Echtzeit-Strategie sinkt der Mut sehr schnell.

FAKTEN

- Rund 100 Einzelszenarien
- 6 Kampagnen mit über 50 Missionen
- Zeitraum von 1775 bis 1812
- 2000 Schiffe aus 11 Nationen nachgebildet
- Bis zu 60 Schiffe pro Schlacht

Eine der interessantesten Zeiten für Segelschiff-Gefechte war das auslaufende 18. und das beginnende 19. Jahrhundert. Hier wurden große Schlachten geschlagen, dies war die Zeit des britischen Admirals Horatio Nelson.

Aber nicht nur dessen wichtigste Erfolge spielen Sie hier nach, sondern rund 100 Szenarian sowie sechs Kampagnen auf Seiten der Russen, Engländer und Franzosen. Bei den Einzelschlachten suchen Sie sich eine Nation aus, in den Feldzügen müssen Sie sich zwischendurch auch um die Finanzen kümmern – erbeutete Schiffe bringen Geld, beschädigte Kähne müssen repariert werden.

»Sie müssen teuflisch auf Ihre Seepferdchen aufpassen.«

Des Admirals Nöte

Die eigentlichen Kämpfe auf See stellt Ihnen das Programm dreidimensional dar, über eine Heerschar transparenter Fenster mit unzähligen Knöpfen geben Sie Befehle: Sie suchen etwa Munitionssorten aus, ordnen Entermanöver an und geben den Kurs vor. Haben Sie mehrere Windjammer unter Ihram Büttel, können Sie Ihnen getrennt Anordnungen geben. Ihre Untergebenen halten sich aber – trotz installiertem Patch – nicht immer daran, rasen ineinander oder schießen sich gegenseitig ab, falls einer dem anderen in die Schusslinie gerät.

Dazu ist so eine Seeschlacht eine recht zeitintensive Geschichte, nicht ohne Grund dauern sie oft Tage. Das Geschehen lässt sich zwar beschleunigen, nur müssen Sie dann teuflisch aufpassen, dass Ihre Seepferdchen nicht wieder irgendeinen Schwachsinn anstellen.

Dazu ist das Spiel auch noch eintönig, denn grundsätzlich gilt: Immer am Wind bleiben und dem Gegner die Breitseite zeigen. Alles in allem also nur ein Fall für leidenswillige Hobby-Admiräle. **(mash)**



Wer behält hier noch die Übersicht?

MARTIN SCHNELLE

Seit dem Vorgängar lief viel Wasser den Rhein hinunter; inzwischen haben es die Programmierer geschafft, eine 3D-Darstellung auf die Beine zu stellen. Die lässt sich leider nicht an ein Schiff ketten, weswegen Sie immer wieder korrigieren müssen. Überhaupt ist das Interface mit seinen Tausenden Dialog-Fenstern ein Ausbund an Unübersichtlichkeit, hier hilft nur die Sudden-Strike-Strategie: Spiel anhalten, Befehle geben, Spiel weiterlaufen lassen. Anhalten ... Erschwerend kommt hinzu, dass weder Anleitung noch das Spiel selbst in irgendeiner Waise ein Tutorial haben - hier regiert Trial and Error. Schlachten mit mehr als fünf Schiffen geraten daher fitzelig, da auch mit Patch die Geschwader-Steuerung nicht so recht funktioniert und Sie jeden Pott einzeln befehligen sollten - was nicht zum Komfort beiträgt. Zum Beispiel bei Massengafechten wie der Trafalgar-Schlacht.

»Ein Ausbund an Unübersichtlichkeit.«

WERTUNG AGE OF SAILS 2

▲ PRO
- [illegible] GEFECHTE
- 3D-DARSTELLUNG

▼ CONTRA
- UNÜBERSICHTLICHES INTERFACE
- BEDIENUNGS-BUGS
- KEIN TUTORIAL

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	50
EINSTIEG:	30
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	40
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 62

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

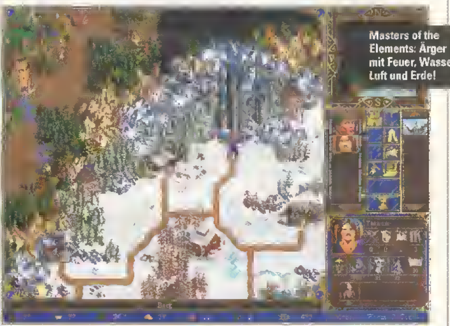
HEROES CHRONICLES

ZWEIT-TEST

DEUTSCHE VERSION

ENTWICKLER: New World Computing **VERTRIEB:** 3DO/Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.3do.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/166, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/266, 64 MByte RAM

»Heroes of Might & Magic 3« gehört zu den V.I.P.s der Strategenzunft – Infogrames präsentiert uns nun die deutsche Version der Heroes-Serie um Held Tarnum.



Masters of the Elements: Ärger mit Feuer, Wasser, Luft und Erde!



Gekämpft wird rundenweise – wie gehabt ...

Die generelle Dynamik der Heroes-Spiele dürfte ja mittlerweile bestens bekannt sein: Rundenweise wird geritten, gebaut und gekämpft, wobei es für die Helden und die sie begleitenden Armeen jede Menge tolle Objekte aufzusammeln gilt – auch entwickeln sich die Heerführer im Laufe einer Kampagne weiter.

Das ist hier nicht anders, wenngleich es sich gewissermaßen um eine Schmalspurversion handelt: keine Editoren, keine Solo-Maps, aber ohne das Heroes-Hauptprogramm lauffähig. Und lediglich je acht zu einer Kampagne zusammengefasste Missionen. Die allerdings gefallen gut und sind auch etwas stärker storybetont, als man es bisher kannte. Generell geht es dabei um den Barberen Tarnum, der als Heerführer seines Volkes die Zauberer von Bracaduun besiegt – nur um selbst zum Tyrannen zu mutieren. Daraufhin verweigern ihm die erzürnten Ahnen den Einzug ins Paradies und stiften ihn zwecks Sühne zu allerlei Heldentaten an.

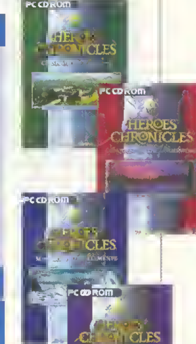
Vor allem aber brauchen sich die jetzt veröffentlichten deutschen Versionen nicht zu verstecken: Nur gelegentlich holpern Übersetzung und Sprachausgabe ein wenig, aber normalerweise gibt es wirklich keinen Grund zur Klage.

Besonders erfreulich ist, dass auch hier wieder der wählbare Schwierigkeitsgrad eingebaut wurde, denn in dieser Hinsicht stellten die Heroes-Spiele traditionell ja durchaus hohe Ansprüche. Wenn Sie also ganz entspannt im Hier und Jetzt etwas forschen und erobern möchten, dann können wir Ihnen die »Heroes Chronicles« empfehlen. Zumindest dann, wenn Sie nicht so genau aufs Preis-Leistungs-Verhältnis scheuen müssen ... **(jn)**

Auch unterirdisch gibt es viel zu tun – zumindest in »Conquest of the Underworld«.

FAKTEN

- Schwierigkeitseinstellung möglich
- Spielerisch praktisch keine Entwicklung
- Acht Missionen pro Titel



JOE NETTELBECK

An positiven Neuigkeiten gilt es zu vermelden, dass die deutschen Versionen der Chronicles nur noch 45 Mark pro Stück kosten, also deutlich unter den Preisen der US-Originale liegen. Was nichts daran ändert, dass die Titel jeweils eine achtteilige Kampagne nach bewährtem Muster und sonst nichts bieten. Meine Einschätzung aus der Weihnachtsausgabe (PCP 13/2000), dass sich zum Einstieg eher die eigenständig lauffähige und um ein vielfaches umfangreichere Heroes-Ausgabe »The Shadow of Death« eignet, hat sich also nicht geändert. Wer als Fan der Reihe dennoch unbedingt die Tarnum-Spiele benötigt, der sollte allerdings wirklich darüber nachdenken, diese deutlich günstigere deutsche Edition zu kaufen – die ist nämlich recht ordentlich übersetzt und gesprochen.

»Heroes – aus Erfahrung gut!«

WERTUNG HEROES CHRONICLES

▲ PRO
- [illegible] SPIELSYSTEM
- EINZELN LAUFFÄHIG
- ETWAS STÄRKER STORYBETONT ALS BISHER

▼ CONTRA
- ZIEMLICH TEUER

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	[illegible]
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **72**

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN


Lord Sinclair bei der Arbeit

ENTWICKLER: House of Tales **VERTRIEB:** CDV **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.geheimnisderdruiden.de **3D-KARTEN:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte

Nach »The Longest Journey« dachten wir eigentlich, dass das Adventure ein aussterbendes Genre sei – aber vielleicht war das ja ein Irrtum?


Ein verwilderter Friedhof in Frankreich – wo ist hier das Mausoleum des Schlossherrn?

Scotland Yard ist so etwas wie der Inbegriff britischer Tradition: konservativ, clever und immer auf dem heiligen Kreuzzug gegen die Missetäter dieser Welt. Brent Halligan hingegen stellt das genaue Gegenteil dar: Sein Schreibtisch sieht aus wie meiner, er hasst alle Bürokraten und bewirft das Konterfei seines Chefs mit Dartpfeilen.

Pech für beide Seiten, dass Halligan den Rang eines Detectives einnimmt und beim eben erwähnten Yard beschäftigt ist. Und so kommt es, wie es eines Tages kommen musste: Der arme Kerl bekommt einen wirklich üblen Fall übertragen und darf dabei auf nahezu null Unterstützung von Vorgesetzten und Kollegen hoffen.

Doch zur Sache: In einem Park wurden Knochen gefunden. Dumme Sache, das. Noch viel dümmer ist, dass es sich um Menschenknochen handelt – und nicht etwa welche aus dem Jahre 1066, sondern um beunruhigend frische. So frisch, dass sich kein Wauzi an ihnen vergreifen würde! Seltsam ist daran vor allem, dass die übrigen sterblichen Überreste des Verblichenen fein säuberlich vom Gerippe geschnitten wurden. Tja, und weil's zu allem Überfluss auch nicht der erste Fall dieser Art ist, steht Halligan nun ganz gewaltig unter Erfolgsdruck.

Das Geheimnis der Geschichte

Seine Ermittlungen führen den Detektiv zu der Anthropologin Dr. Turner, und die macht eine beunruhigende Entdeckung: Möglicherweise spielen hier okkulte Dinge mit hinein – jedenfalls ergeben sich Spuren, die auf druidisches Brauchtum hindeuten. Doch das wahre Ausmaß der Gefahr wird erst offenkundig, als Halligan einen Sachbuchautoren konsultiert, der sich auf die Druiden spezialisiert hat.

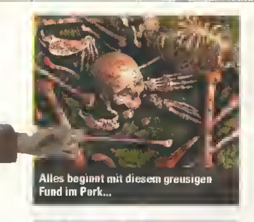
Diese nämlich, so weiß es die Legende, hielten vor genau 1000 Jahren ein ungeheuerliches Ritual ab, in dessen Verlauf sie ihre gesamten Kräfte und Fähigkeiten auf fünf Säuglinge übertrugen, die daraufhin über eine nie da gewesene Macht geboten – aber nicht über die Weisheit, diese Macht verantwortungsbewusst zu gebrauchen. Das Ziel, druidisches Wissen im Geheimen zu erhalten, wurde daher zwar erreicht, doch entwickelten sich die Fünf zu unsterblichen, bösartigen Tyrannen, die nach der Herrschaft über die gesamte Welt streben.

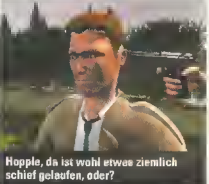
Es gibt nur eine Möglichkeit für Halligan und Turner: Sie müssen einen Weg finden, um in die Vergangenheit zu reisen und das Geschehene ungeschehen zu machen. Denn, auch dies berichtet die Sage, es existierte seinerzeit eine interne Opposition, die dem gruseligen Plan des druidischen Großmeisters skeptisch gegenüberstand ...


Der Gärtner ist nicht immer der Mörder.

FAKTEN

- Mehr als 5 Stunden Sprachausgabe
- Charaktere mit bis zu 1000 Polygonen
- Zwei Spielteile (Gegenwart/Vergangenheit)
- Etwa 370 Räume an 50 Schauplätzen


Alles beginnt mit diesem greusigen Fund im Park...


Hopple, da ist wohl etwas ziemlich schief gelaufen, oder?

Das Geheimnis der Technik

Technisch gesehen handelt es sich hier um ein ganz klassisches Point&Click-Adventure mit 2D/3D-Grafik. Sowohl die Story als auch die Optik erinnern dabei ein wenig an die beiden »Baphomet«-Abenteuer, selbst die gelegentlich bissigen und sarkastischen Dialoge unterstreichen diesen Eindruck.

Die Steuerung ist im Grunde simpel genug (wandelbarer Mauszeiger), das Inventar rufen Sie auf, indem Sie die Maus an den unteren Rand des Bildschirms fahren. Die Gesprächsführung allerdings wird leider dadurch erschwert, dass die Unterhaltung vom Gegenüber oft abgebrochen wird, wenn ein bestimmter Themen-Zweig abgehandelt ist – so dass man die betreffende Person erneut bedrängen muss, um die anderen Punkte zu besprechen.

Optisch gefällt das Spiel recht gut (etwa 1000 Polygone pro Person wirken sich eben schon aus), verursacht aber möglicherweise Probleme bei alten 3D-Karten, so dass dann der auch recht hübsch arbeitende Software-Renderer bemüht werden muss. Etliche Zwischensequenzen lockern das Geschehen auf, und die Musik-Untermalung gehört neben den ziemlich professionell gesprochenen Dialogen zu den besonderen Highlights des Spiels. Übrigens sollten Sie nicht vergessen, gelegentlich zu speichern, denn es *gibt* hier Stellen, an denen Sie sterben können.

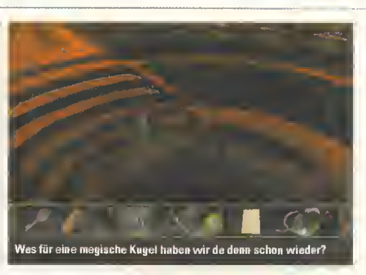
Hin und wieder werden Sie Passagen erreichen, an denen die handelnde Figur (normalerweise Detective Halligan) wechselt. Dann gilt es, in der Haut von Dr. Turner zum Beispiel Knochenfragmente zu untersuchen, Halligan aus der Gewalt der Druiden zu befreien, oder mittelalterlichen Landsknechten einen Schlaftrunk zu brauen.

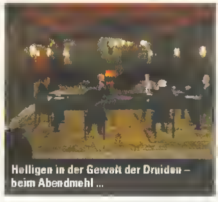

Ich schau dir in die Ohren, Kleines!

Das Geheimnis der Rätsel

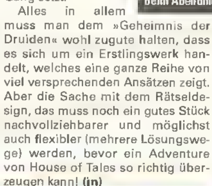
Letzteres bringt uns zu einem leider nicht so erfreulichen Punkt: die Rätsel. Leider sind da einige Gelegenheiten zu vermelden, an denen die Phantasie mit den Designern durchging und sie fragwürdige Lösungswege schaffen ließ. Wenn Sie etwa an dem Punkt sind, wo Halligan in Frankreich ist und Salz benötigt, werden Sie wissen, was ich (unter anderem) meine. Andersherum waren die Designer auch nicht immer treffsicher - und zwingen den Spieler zum Beispiel zu einem obskuren Umweg, obwohl der schon längst weiß, wie es geht.

Abgesehen davon wandelt sich der Charakter der Denkarbeit mit der Zeit. Ringt Halligan anfangs vor allem mit der Hydra der Bürokratie und mit seiner eigenen Trotteligkeit (was beides übrigens durchaus Unterhaltungswert hat - vor allem dann, wenn man diese Stolpersteine aus eigener Erfahrung kennt), bekommt er es später viel mit Knobeleien und Puzzles im eigentlichen Wortsinn zu tun. Etwa, wenn im mittelalterlichen England Türen zu öffnen oder magische Bannkreise zu deaktivieren sind, indem man Objekte richtig zuordnet oder geheimnisvolle Mechanismen in Gang setzt.


Was für eine magische Kugel haben wir da denn schon wieder?


Halligan in der Gewalt der Druiden – beim Abendmahl ...

Alles in allem muss man dem »Geheimnis der Druiden« wohl zugute halten, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt, welches eine ganze Reihe von viel versprechenden Ansätzen zeigt. Aber die Sache mit dem Rätseldesign, das muss noch ein gutes Stück nachvollziehbarer und möglichst auch flexibler (mehrere Lösungswege) werden, bevor ein Adventure von House of Tales so richtig überzeugen kann! **(jn)**



JOE NETTELBECK

Auf den ersten Blick gefiel mir »Das Geheimnis der Druiden« ziemlich gut, allerdings offenbarte denn der intensive Test doch eine klare Schwäche im Bereich des Rätseldesigns. Das »Ich-schmiere-um-Mitternacht-dem-Troll-Honig-aufs-linke-Auge-um-den-magischen-Ring-zu-bekommen-Syndrom« feiert hier neben anderen typischen Adventure-Fehlern fröhliche Urständ. Trotzdem verfügt des Spiel über nicht unerhebliche Reize – etwa in den witzigen Dialogen oder den vor allem zu Beginn gut gelungenen satirischen Seitenhieben auf Bürokratie und Schlipsträgertum. Auch weiß die Story an sich durchaus zu gefallen, selbst wenn sie nicht so sehr in die Tiefe geht, wie es etwa die Geschichten hinter »Grim Fandango« oder »The Longest Journey« tun. Mit einer parat liegenden Lösung für Notfälle könnte das Spiel daher trotz allem ganz vergnüglich sein.

> »Viele gute Ansätze – nächstes Mal wird's besser!«

WERTUNG DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN

▲ PRO
- [illegible]DE GESCHICHTE
- GUTE SPRACHAUSGABE UND MUSIK

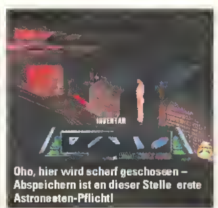
▼ CONTRA
- UNAUSGEREIFTES RÄTSELDESIGN

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

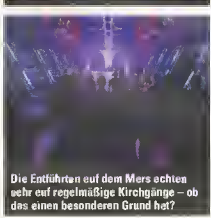


Adventure für Profis

THE WARD



Oho, hier wird scharf geschossen – Abspeichern ist an dieser Stelle erste Astronauten-Pflicht!



Die Entführten auf dem Mars achten sehr auf regelmäßige Kirchgänge – ob das einen besonderen Grund hat?

ENTWICKLER: Fragile Bits **VERTRIEB:** Take 2 **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.05 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.fragilebits.com **3D-KARTEN:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/200, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM

Tja, die Wahrheit ist bekanntlich irgendwo dort draußen – und dank des neuen Point&Click-Adventures von Fragile Bits soll sie uns allen offenbart werden.

FAKTEN

- Drei unterschiedliche »Welten« mit jeweils divergentem Spielstil
- Sprachausgabe nur in Zwischensequenzen
- Im normalen Schwierigkeitsgrad viele Logikpuzzles an wichtigen Stellen der Story

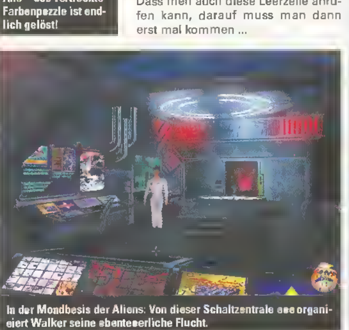
Aller Voraussicht nach wird dieses an sich löbliche Unterfangen aber schon deshalb nicht funktionieren, weil die zu überwindenden Hürden gerade anfangs viel zu schwer sind: Finden Sie sich mal auf Anhieb mit den technischen Einrichtungen einer Alien-Basis zurecht!

Dumme Sache, die dadurch zu Stande kam, dass Ihr Alter Ego im Spiel, der Astronaut Walker, auf dem Mond von Außerirdischen entführt wurde. In deren Stützpunkt wacht er auf und stellt fest, dass offenbar Kämpfe im Gange sind – nun ist es an ihm, durch sinnvollen Einsatz der fremden (und manchmal ziemlich merkwürdigen) Technik aus der Basis zu entkommen. Für ein Adventure eine durchaus reizvolle Situation – hier jedoch (zumal am Spielbeginn) indiskutabel schwer. Hinzu kommt noch ein relativ übler Bug: Es kann vorkommen, dass einer der Apparate, die Sie mit Hilfe des »Memorizers« unbedingt kontaktieren müssen, auf dessen Display nur als Leerzeile vorhanden ist. Dass man auch diese Leerzeile anrufen kann, darauf muss man dann erst mal kommen ...

Ahe – des vertreckte Farbenpezzle ist endlich gelöst!

Und so stehen die Chancen schlecht, dass viele Leute die zweite Station des Abenteuers erleben werden. Wer sich dennoch durchbeißt, findet sich in der großen Marskolonie der Aliens wieder. Hier gibt es überraschenderweise unter anderem auch Menschen – nämlich all jene, die im Laufe der Zeit so entführt wurden. Sie dienen den Aliens als Versuchskaninchen und leben unter der Knute eines Unsympathen, der sich zum Diktator aufgeschwungen hat. Aber, wer weiß, vielleicht ist alles auch ganz anders. Das Spiel selbst ändert hier jedenfalls seinen Charakter und ähnelt mehr einer Detektivstory, bei der man vor allem durch Gespräche herausfinden muss, was eigentlich los ist. Später gibt es dann noch einen weiteren Standortwechsel, der wiederum Auswirkungen auf den Spielstil hat.

Steuerungsmäßig entpuppt sich »The Ward« als ziemlich klassisches Point&Click-Adventure mit verstärkten Puzzle-Elementen (letztere können im Easy-Modus umgangen werden), das in dieser Hinsicht auch gut durchdacht ist. Die dramatische Musik passt gut, weniger erfreulich ist die versaubeutelte Übersetzung. Fehler verschiedener Art finden sich zuhauf, auf dem Mars gibt es sogar noch Passagen mit englischem Text – anscheinend hat die Zeit für eine vernünftige Korrektur gefehlt. Tja, wenn »The Ward« ansonsten ein genialer Knüller wäre, könnte es sich das vielleicht leisten. Aber so? **(jn)**



In der Mondbasis der Aliens: Von dieser Schaltzentrale aus organisiert Walker seine abenteuerliche Flucht.

JOE NETTELBECK

Es gibt immer wieder Dinge, die ich nicht verstehe. Wenn Spieldesigner etwa den schweren Hammerteil gleich an den Anfang packen, um es danach lockerer angehen zu lassen, dann ist das etwas, das ich wohl niemals begreifen werde. Im Vergleich zum auch nicht ganz leichten »The Longest Journey« zeigt »The Ward« aber noch weitere Schwächen: Die Grafik scheint um mindestens eine Generation hinterherzuhinken, die Geschichte wirkt grob skizziert. Die streckenweise schlampig übersetzten und fehlerübersäten Texte tragen auch nicht gerade zu einem positiven Eindruck bei. Und doch schimmert ab und zu Potenzial durch, das hoffen lässt: die durchaus vorhandene Spannung etwa oder die gut funktionierende Steuerung seien als Beispiel genannt.

»Anfangs viel zu schwer.«

WERTUNG THE WARD

▲ PRO
- [illegible] NDE GESCHICHTE
- GUTE STEUERUNG

▼ CONTRA
- [illegible] RÄTSELDESIGN
- HINGESCHLUDERTE ÜBERSETZUNG

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	70
EINSTIEG:	50
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	–

PC PLAYER SPIELSPASS **58**

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

BUZZ LIGHTYEAR: STAR COMMAND

ENTWICKLER: Activision **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/333, 64 MByte RAM



Alien-Kreaturen und Kampfroboter wollen dem Weltraum-Ranger ans Leder. (Direct3D, 800x600)

Bei den »Toy Story«-Filmen spielt der smarte Space Ranger Buzz Lightyear neben Sheriff Woody nur die zweite Geige.

Vielleicht ist das der Grund, warum ihm Disney nun ein eigenes Computerspiel widmet.

Als Weltraum-Sheriff sind Sie für Recht und Ordnung im interstellaren Raum zuständig. In 14 mit mittelprächtiger 3D-Grafik ausgestatteten Level jagen Sie wilde Ganoven. Auf der Suche nach den Fieslingen überwinden Sie steile Klippen und müssen sich mit niederen Alien-Kreaturen oder Kampfrobotern auseinander setzen. Das Ableben der Monster bringt Ihnen neue Munition und Sonderwaffen. Doch bei der munteren Gangsterjagd dürfen Sie sich nicht allzu viel Zeit lassen, denn wenn der verfolgte Obergauner vor Ihnen das Level-Ende erreicht, ist Sense und Sie müssen noch einmal von vorne beginnen. Nach getaner Arbeit regnet es Medaillen, die Ihnen den Zutritt in die nächste Welt ermöglichen. **(dk)**



Zwischensequenzen im Zeichentrick-Stil erzählen die Geschichte weiter.

WERTUNG BUZZ LIGHTYEAR: STAR COMMAND — PC PLAYER



DAMIAN KNAUS

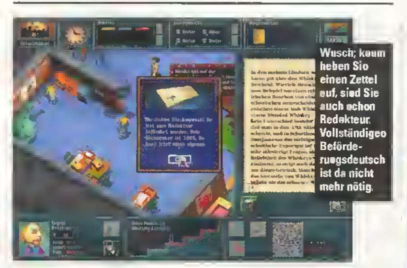
Wer von der phantastischen Computergrafik der Filme angetan ist, erlebt im Spiel eine kleine Enttäuschung: Mit aktuellen 3D-Hüpfern können die Space-Ranger-Missionen keinesfalls mithalten. Die Solo-Abenteuer des Captain Kirks für Grundschüler sind natürlich für die entsprechende Zielgruppe maßgeschneidert. So bereitet Mr. Lightyear den achtjährigen Spielern kurzfristig Spaß, bietet den älteren Semestern aber zu wenig Herausforderung. Wer von den Kinofilmen angetan war, sollte das Geld besser in die DVDs investieren.

»Captain Kirk für Grundschüler.«

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

TV STAR

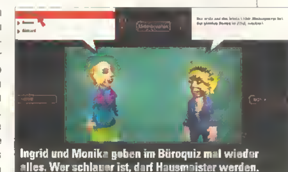
ENTWICKLER: Vision Park/Monte Cristo **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.montecristogames.com oder www.de.infogrames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM



Wusch; kaum heben Sie einen Zettel auf, sind Sie auch schon Redakteur. Vollständiges Beförderungsdeutsch ist da nicht mehr nötig.

Wie einfach es doch ist, Karriere zu machen. Ein paar Intrigen, gutes Allgemeinwissen – und schon wird aus einer ehemaligen Putzfrau ein Fernsehstar.

Sie haben zu Beginn die Wahl, ob Ihre Spielfigur eher hübsch, intelligent oder reich sein soll. Je nach Vorgabe ist es dann leichter, die Arbeitskollegen zu becircen, sie in Trivial-Pursuit-ähnlichen Fragerunden als Idioten bloßzustellen oder sich Wissen zu erkaufen. Der freundliche Professor, der für gewöhnlich irgendwo in den Büroräumen herumsteht, ist dazu immer gern bereit. Außerdem können Sie noch Gerüchte in die Welt setzen, auf Partys den Löwen markieren oder Bonusgegenstände und Nachrichten aufsammeln, die plötzlich auf dem Boden erscheinen. Halten Sie das lange genug durch, steht Ihrem Erfolg nichts mehr im Wege. **(uh)**



Ingrid und Monika geben im Büroquiz mal wieder alles. Wer schlauer ist, darf Hausmeister werden.

WERTUNG TV STAR — PC PLAYER



UDO HOFFMANN

Das Leben als TV-Star ist entbehrungsreicher, als gemeinhin angenommen. Man läuft auf und ab, vollzieht primitiven Tätigkeiten und darf sich höchstens mal kurz an einem Frage-/Antwortspiel delektieren. Bloß gut, dass ich nur ein kleiner Redakteur bin und niemals auch nur die Absicht hatte, die große Karriere zu machen.

Die schlampige, fehlerhafte Übersetzung und die hässlichen Visagen, die für mein Alter Ego zur Verfügung stehen, rauben dem Spiel den letzten Schwung. Da ist das tolle Video mit Pop-Diva Kayo, welches sich selbstironisch und witzig mit der Fernsehwelt auseinandersetzt, nur ein einsamer Lichtblick.

»Entbehrungsreich.«

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

OIL TYCOON

ENTWICKLER: Soft Enterprises **VERTRIEB:** Blackstar Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.1 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 2 bis 6 (Netzwerk, an einem PC) **INTERNET:** www.oil-tycoon.de, www.black-star.de, www.soft-enterprises.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

Erstaunlich viele Spiel-Elemente hat diese Wirtschaftssimulation zu bieten. Abwechslung, Spaß oder gar Spannung dürfen Sie aber dennoch nicht erwarten.

FAKTEN

- Wahlweise Echtzeit oder Runde
- 18 Bohrregionen mit je 2 bis 4 Ölquellen
- 8 Verkaufszentren
- Forschungsbaum
- Ausbaufähige Städte (acht Gebäudetypen)
- LKW- und Schiffsbau
- Sabotageaktionen
- Eigene Raffinerien





Das einzig Lustige an diesem Ölgeschäft sind die Konterfeis Ihres anzuheuernden Fachpersonals.

Höchstwahrscheinlich erinnern sich nur noch die Wenigsten an die 1989 entstandene Ölgeschäfts-Simulation »Oil Imperium«. Zumal die ölige Gschaftlhuberei auf heutigen Rechnern unspielbar schnell ist.

Keine uble Idee also, den Ideenfundus des einst von Reline ersonnenen Klassikers zu plündern und mit dem »Oil Tycoon« eine zeitgemäße Variante vorzulegen.

Einmal mehr steigen Sie also ins Ölgeschäft ein und verdienen sich konkurrierend mit maximal fünf Computergegnern eine goldene Nase. Sie erwerben weltweite Bohrrechte, errichten Bohrtürme, stellen Personal ein, kaufen technisches Equipment und verlegen Pipelines zu den ausbaufähigen Frachthäfen. Dort wird das schwarze Gold per gechartertem oder selbst konstruiertem Tanker verschifft und damit automatisch verkauft. Dank fleißiger Forschungstätigkeit wandeln Sie später das Rohöl in gewinnträchtigeres Benzin und Heizöl um. Die freche Konkurrenz weisen Sie mit Sabotageaktionen in die Schranken.

Was sich gar nicht mal so unspannend anhört, erweist sich leider auf Grund fehlender Übersichtsmenüs als wüste Mausklick-Orgie. Denn jeder Ihrer Bohrtürme sollte permanent beaufsichtigt werden, selbiges gilt auch für die Produktionsstätten. Und da diese faden Tätigkeiten Runde für Runde anstehen, kräht die Ödnis alsbald: »Hallo, hier bin ich – und hier bleibe ich!«.

Ein einziges Forschungszentrum genügt, und schon bekommen Sie in jeder Runde eine neue tolle technische Errungenschaft.

Zumal es erheblich an Abwechslung fehlt. So sind sämtliche Ölfelder ähnlich ergiebig und da auch die Marktpreise nur minimal schwanken, ist es letztlich egal, wo Sie bohren und wohin Sie Ihr Öl verschiffen. Auch der Ausbau der Verladehäfen bleibt irgendwie folgenlos: Klar, Sie können Schulen, Parks und so weiter errichten, Ihre Pipelines verstärken und mehr als das benötigte Personal einstellen – großartige Auswirkungen hat das alles jedoch nicht. Selbiges gilt auch für die Sabotageaktionen: Wenn sie irgendwann mal klappen, ist das eventuell schön, Sie erfahren halt nur nicht warum. Dürfte aber auch egal sein, denn zu diesem Zeitpunkt träumen Sie sowieso schon von einem entspannenden Ölbad für Ihre strapazierte Maushand. **(md)**



In Kuwait fließt das schwarze Gold natürlich in Strömen. Zwei gecharterte Tanker warten gerade auf ihre automatische Befüllung.

MANFRED DUY

Wenn ich etwas auf den Tod nicht leiden kann, dann ist das Routine, und genau die stellt sich bei Oil Tycoon bereits nach wenigen Minuten ein: Ewig klappere ich all meine Bohrtürme ab, um Nahrungsmittel zu ergänzen und defektes Bohrwerkzeug auszutauschen und schicke die gleichen Tanker auf exakt dieselbe Reise. Und das Schlimmste daran: Mit zunehmender Expansion fallen all diese lästigen und ewig gleichen Tätigkeiten natürlich verstärkt an.

»Ein öder Routinejob.«

Dank der uninspirierten und komplizierten Menüstruktur muss ich mit der Maus auch mindestens drei Mal mehr klicken, als es eigentlich nötig wäre. Das mickrige Handbuch sowie etliche logische Ungereimtheiten und Bugs führen denn auch zu einem ernüchternden Fazit: Wenn die Petroleum-Brenche wirklich derart öde Routinejobs zu bieten hätte, wäre selbst der reichste Ölscheich nur noch zu bedauern.

WERTUNG OIL TYCOON

▲ PRO
- VIELE SPIELELEMENTE

▼ CONTRA
- UNHANDLICH
- UNINSPIRIERT
- UNLOGISCH
- UNSCHÖN
- UNSPANNEND

GRAFIK:	40
SOUND:	40
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	40
MULTIPLAYER:	60



Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F/A-18 E SUPER HORNET OFFICER'S EDITION

ENTWICKLER: Digital Integration **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TEST-VERSION:** Verkaufsversion V1.33 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 24 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.superhornet.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte


Im Tiefflug greifen wir hier ein Bodenziel an, nämlich diesen Flughafen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Navy-Piloten sind immer im Dienst: Sogar an der Adria gehen sie ihrem Auftrag nach und bekämpfen dort Serben, die Montenegro angreifen.

Witzigerweise spricht das Programm immer vom »adriatischen Meer« – Adria hätte sicherlich auch gereicht. Jedenfalls bringt Virgin »F/A-18 E Super Hornet« inklusive eines neuen Szenarios zum Preis einer Zusatz-CD in die Geschäfte. Wie schon in den anderen beiden Fluggebieten warten 20 Missionen auf Sie, die sich etwa auf Luft-Luft-, Luft-Boden- oder Schiffsangriffe verteilen. Leider gibt es kein Intro-Video wie für die anderen beiden Fluggebiete, die fallen bei DI-Simulationen ja immer besonders schick aus. Die gleiche Versionsnummer des Hauptprogramms lässt indes darauf schließen, dass daran nichts geändert wurde. Und tatsächlich sehen die Landschaften immer noch trist aus, die Präsentation gefällt bei der Jane's-Konkurrenz deutlich besser. das Spiel richtet sich hauptsächlich en Knöpfchenfummler. Flugmodell, Waffen und Radar-Modi werden akkurat nachgebildet, weswegen Anfänger hier nicht einsteigen sollten. **(mash)**

Für weiter entfernte Luftziele empfehlen sich die AIM-120-Langstreckenraketen.

WERTUNG F/A-18E SUPER HORNET OFFICER'S EDITION PC PLAYER – SPIELSPASS **64**

MARTIN SCHNELLE

Keine technischen Verbesserungen, die neuen Aufträge ähneln auch sterk denen, die schon im alten Hauptprogramm vorhanden waren. Wenn Sie Digital Integrations Beitrag zu Navy-Operationen mit der F/A-18E allerdings noch nicht haben, wird Ihnen für knapp 40 Mark doch eine Menge geboten. Die Officer's Edition bietet anderthalb Mal so viele Missionen wie das Original und hat eine schönere, quadratische Verpackung. Bei dem geringen Preis können Sie jedenfalls als Simulations-Fan nichts falsch machen.

»Simulations-Fans machen hier nichts falsch.«

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

WALT DISNEY WORLD QUEST MAGICAL RACING TOUR

ENTWICKLER: Crystal Dynamics **VERTRIEB:** Disney Interactive **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:** www.disney.de/disneyinteractive **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte


Gruselig, gruselig: In der Bergwelt begegnen uns uralte Skelette. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Oh weh! Chip und Chap (hier zu Lande besser bekannt als A-Hörnchen und B-Hörnchen) haben die Disney-World-Feuerwerksmaschine kaputtgemacht!

Alle Teile liegen im ganzen Vergnügungspark verstreut und müssen wieder eingesammelt werden – sonst werden die Besucher wohl auf das allabendliche Spektakel am Himmel verzichten müssen. Einen von 13 Charakteren suchen Sie sich aus, um auf ebenso vielen Parcours anzutreten. Die haben fast durchweg Abkürzungen und alternative Wege, unterwegs sammeln Sie Münzen und Power-ups auf, spezielle Felder beschleunigen Ihr Gefährt. Je nach Strecke fahren Sie mit Autos, Rennbooten oder Schneemobilen. Entsprechend dem Themenpark suchen Sie etwa im Karibik-Ride, im Dschungel, bei den Dinosauriern und und und.


Mit maximal zwei Spielern treten Sie an einem PC per Splitscreen.

Neben diesem Modus, bei dem Sie pro gewonnenes Rennen ein neues Teil der Maschine erhalten, treten Sie zu zweit am Splitscreen an, außerdem dürfen Sie alle Strecken Probe fahren. Das alles ist recht nett gestaltet, hier werden nicht nur die lieben Kleinen ihre Freude haben. **(mash)**

WERTUNG WDWQM RACING TOUR PC PLAYER – SPIELSPASS **70**



MARTIN SCHNELLE

Sehr schön, sehr schön! Grafisch haut das Spiel mit dem langen Namen wohl niemanden vom Hocker, aber die Strecken geraten nicht allzu kurz, sind sehr abwechslungsreich und haben oftmals viele verschiedene Wege und Abkürzungen. Und zu jedem Kurs gibt es lustige Fahrzeuge wie Schlitten, Boote oder Lokomotiven. Weil außerdem das Ambiente und die Musik stimmen, drehen Sie hier gerne ein paar Runden – ein netter Spaß für Groß und Klein.

»Sie drehen gerne ein paar Runden.«

Action-Rollenspiel für Fortgeschrittene



Die Königin der Minecrawler - irgendwie schaut sie aus wie die Alien-Queen, oder?

GOTHIC

ENTWICKLER: Piranha/Shoe Box **VERTRIEB:** Egmont Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.gothic.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte mit 16 MByte Video-RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/600, 256 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/1 GigaHz, 256 MByte RAM, GeForce-Grafikkarte

Während der Präsentation der Testversion standen immer wieder Trauben von Kollegen um den Rechner herum und tuschelten: »So hätte Ultima 9 sein sollen!«, lautete das erstaunte Urteil!

FAKTEN

- Third-Person-Perspektive mit First-Person-Orientierungsblick
- Über 250 NPCs, die untereinander über ein Sozialsystem verfügen
- Tagesablauf: nachts schlafen die Leute
- Charakter wird während des Spiels entwickelt
- Viele Gespräche
- Monster können zusammenarbeiten

Was ist das für ein Spiel, das derart viel Staub in der Redaktion aufwirbelte? Nun, ein 3D-Action-Rollenspiel von Piranha Bytes, so viel dürfte mittlerweile zum Allgemeinwissen gehören. Um das Phänomen besser zu verstehen, ist aber ein intensiverer Blick erforderlich. Beginnen wir mit der Hintergrundgeschichte ...

Das Königreich Myrtana befindet sich in einer komplizierten Situation, denn es wird von den Horden der Orks angegriffen. Die beste Hoffnung auf Sieg liegt im magischen Erz, dass nur in einem einzigen Bergwerk des Landes von Knastbrüdern gefördert wird. Dieses Erz verleiht den daraus hergestellten Waffen eine extreme Schärfe und Beständigkeit. Die Konsequenz liegt auf der Hand: Der König verschärft die Gesetze, um selbst mindere Missetäter in die Mine werfen zu können. Und er verwandelt mit Hilfe der höfischen Zauberer das ganze Gebiet in einen Hochsicherheitstrakt, indem er eine magische Kuppel darüber legen lässt: Man kann wohl hinein, aber nicht mehr hinaus. Nur totes Material gelangt problemlos durch die Barriere zurück.

Ein Zeichen dafür, dass nicht alles ist, wie es sein sollte, zeigte sich schon während der Errichtung der Kuppel: Sie wuchs plötzlich ganz beträchtlich an und verschluckte auch einige der an ihrer Erschaffung beteiligten Zauberstabschwinger. Was genau im Inneren vor sich geht, weiß man draußen nicht – nur dass täglich Erz geliefert wird, wofür die Gefängniskolonie im Gegenzug Nahrung erhält.

Nicht für jeden: die Damen in Gothic ...

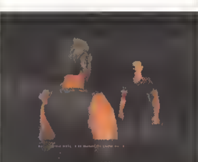
Tatsächlich hat sich drinnen ein heikles Gleichgewicht herausgebildet: Direkt nach dem »Kuppelbau« brach ein Gefangenenaufstand los, in dessen Verlauf alle Wärter getötet wurden. Natürlich bildete sich bald eine neue Herrscherschicht heraus

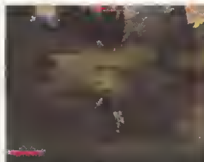
»Eine magische Kuppel: Man kann hinein, aber nicht mehr heraus!«


Was immer das ist – schnell weg hier!

Das riesige Schwert ist jetzt magisch aufgeladen: Einer der vielen Seitenäste der Geschichte.

und ebenso natürlich spalteten sich die siegreichen Knastbrüder. In dem Augenblick, da starke Gefängniswärterarme Sie an den Rand der Barriere zerren, um Sie für immer und ewig hineinzustoßen, gibt es drei Fraktionen (mehr dazu siehe die Kästen zu den Lagern), die sehr unterschiedliche Ziele verfolgen und auch ganz verschieden leben.


Klappe halten! Das ist das einzige, was Mud für eine Weile zum Schweigen bringen kann.


Andererseits ist Mud auch durchaus nützlich – hier als Helfer im Kampf gegen einen der flinken und gefährlichen Goblins.

Bin ich drin?

Genau, Sie sind drin! Schon gleich zu Beginn stellen Sie fest, dass dies zwar ein Action-Rollenspiel sein mag – es deshalb aber nicht auf längere Gespräche verzichtet. Kleiner Tipp von mir: Überblättern Sie diese Unterhaltungen nicht! Sie bekommen dabei viele wichtige Informationen, die Sie für Quests benötigen. Sie erfahren auf diese Weise auch, wer Ihnen etwas beibringen kann – ein Wissen, das mindestens drei rote Ausrufezeichen wert ist!

Ihr erster Weg führt Sie praktisch zwangsläufig zum »Alten Lager«. Es ist eine gute Idee, hier ein wenig herumzuhorchen und auf die Jagd zu gehen (in Gothic überlebt nur der, der sich auch seine Brötchen verdienen kann). Früher oder später werden Sie sich einer der Parteien anschließen müssen. Das Alte Lager ist dafür keine schlechte Wahl, allerdings sind die geforderten Eintrittsvoraussetzungen für einen Jungspund wie Sie nicht einfach zu erfüllen. Aber Sie haben ja Mud dabei!

Den kennen Sie nicht? Sie werden ihn kennen lernen! Mud ist schlimmer als Lars Croft und Guido Westerwelle zusammen! Er ist eine wahre Pest und nur ein harsches »Halt die Klappe!« bringt ihn vorübergehend zum Schweigen. Aber er ist ein halbwegs fähiger Kämpfer, und weil er Sie auch in der näheren Umgebung des Lagers ungefragt begleitet, sollten Sie zumindest anfangs nicht allzu unglücklich über seine Gesellschaft sein. →

DAS NEUE LAGER

Beim Neuen Lager handelt es sich um eine weit verstreute Ansammlung von Hütten und Bauwerken, die in ein gut gesichertes und verstecktes Tal hineingebaut worden ist. Die Bewohner des Neuen Lagers arbeiten an einem Ausbruchsplan: Sie bauen ebenfalls Erz ab, liefern es aber nicht an den König, sondern horten es, um mit seiner geballten magischen Energie eines Tages die Barriere zu sprengen. Dies bringt es mit sich, dass das Lager nicht von außen beliefert wird, seine Einwohner müssen sich also von dem ernähren, was die Kolonie zu bieten hat – und von Raubzügen, weshalb sie im Alten Lager als Banditen verschrien sind. Nicht ganz zu Unrecht, denn selbst innerhalb des Neuen Lagers gelten weder Ordnung noch Gesetz. Freunde der Magie können sich den hier insgeheim herrschenden Wassermagiern anschließen.


Regenwetter vor der Kneipe im Neuen Lager. Da kommt nicht jeder rein!

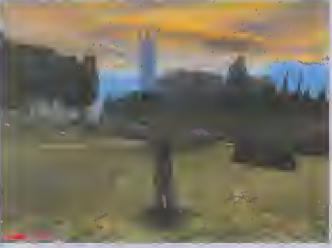
Gothic



Der Blitzzauber hilft prima gegen die gefährlichen Warane.

DAS ALTE LAGER

Das Alte Lager ist das älteste und größte der Gefängnis-Kolonie. Es handelt sich um eine fortähnliche, ziemlich kompakte Ansiedlung, die aus einer nicht jedermann zugänglichen inneren Burg und dem Außenring besteht. Ein Bursche namens Gomez ist der Boss des Lagers, zumindest scheint es so. Die grauen Eminenzen im Hintergrund sind jedoch die so genannten Feuermagier, bis in deren Reihen sich der Spieler (abgesehen von den mehr kriegerischen Karrieren) vorarbaiten kann. Wegen der strikten Hierarchie und der überall herumstehenden Gardisten ist das Alte Lager ein ziemlich sicherer Ort – solange man niemandem ernsthaft auf die Nerven fällt. Die Bewohner des Alten Lagers graben für den König nach Erz und bekommen dafür regelmäßig Waren von der Außenwelt.



Fast wieder daheim im Alten Lager – wie eine dräuende Trutzburg ragt es in den dunstigen Abendhimmel.

→ Andererseits steht Ihnen natürlich auch die »Bruderschaft« offen. Sie werden irgendwo im Alten Lager jemanden treffen, der Sie hinbringt. Allemal ein guter Tipp für Anfänger, denn die Monster, die der Bursche unterwegs tötet, gehen auf Ihr Erfahrungspunkte-Konto! Und eine etwas praktische Erfahrung mit den anderen Fraktionen schadet ja auf keinen Fall. Das westlich gelegene »Neue Lager« ist da schon etwas schwieriger zu erreichen, aber wenn Sie den richtigen Weg erst mal ausbaldowert haben, ist der Marsch ebenfalls recht problemlos.

Je nachdem, welcher Gruppe Sie Ihre Sympathie schenken, geht das Leben für Sie verschieden weiter. Natürlich erhalten Sie Aufgaben von den jeweiligen Herren der Siedlungen, und an den Übergangspunkten der spannenden, in Kapitel aufgeteilten Geschichte vereinigen sich die Zweige der Story auch wieder. Worauf es letzten Endes hinausläuft, wollen wir nicht verraten, nur so viel sei noch gesagt: Es *hat* seinen Grund, dass die ursprünglich viel kleiner geplante Kuppel sich bei ihrer Errichtung aufblähte. Und es *hat* desgleichen seinen Grund, dass die Bruderschaft eine Sorte von Magie verwendet, die im ganzen übrigen Königreich unbekannt ist ...

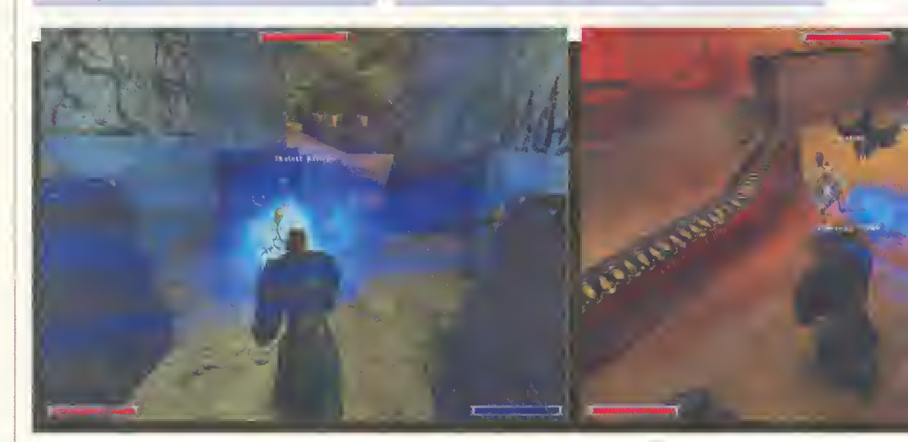
Wer bin ich?

Wer Sie sind oder werden, das liegt an Ihnen. Unabhängig davon, welches Lager Sie als Ihr Zuhause betrachten, können Sie sowohl Kämpfer oder Magier werden. Oder jede Mischung dazwischen, vielleicht auch mit Talenten zum Bogenschießen oder Schlösserknacken. Es ist nämlich so, dass Sie relativ häufig

LUC MARTIN

Ja, ich geb's ja zu: Ich war eine der erwähnten Nervensägen, die sich beim Test weisa Kommentare absondernd um Joes PC scharten und ihn mit möglicherweise leicht nervtötenden Fragen löcherten. Aber was konnte ich denn anderes tun? Endlich, spät nachts, ging Joe jeweils nach Hause und überließ mir in stillem Einverständnis (hehe!) seinen PC. Einige Minuten später tauchte ich vollständig in eine Parallelwelt ab. Gothic kann man eigentlich nicht spielen, man muss es erleben. Derart überzeugend wurde eine Fantasy-Welt in einem Computerspiel noch nie simuliert. Die NPCs, die Natur, das Wetter, die Tageszeiten – einfach allem scheinen die Entwickler virtuelles Leben eingehaucht zu haben. Immer wieder wähnte ich mich irrtümlicherweise in Britannia, was mir bei den beiden jüngsten Ultima-Teilen freilich nie gelang. Sicher, Piranhas Erstling ist nicht perfekt. Seine Steuerung ist ziemlich umständlich, des Öfteren begegnet man Clipping-Fehlern und das Kampfsystem ist etwas ungenau. Na und? Wenn eine Spielwelt so viel Faszination versprüht, verkommen andere Dinge zur Nebensache.

»Gothic muss man erleben, nicht spielen.«

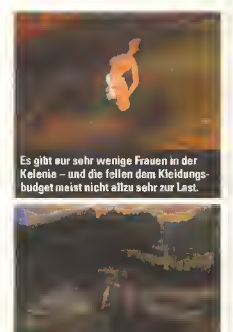


einen Level-Anstieg erleben werden, mit dem die Zuteilung von Lernpunkten verbunden ist. Und es gibt viele Personen im Lager, die Ihre Attribute und Fähigkeiten im Austausch gegen diese Lernpunkte verbessern oder Ihnen sogar neue Skills beibringen können. Meistens verlangen die Burschen aber auch horrende Mengen an Erz, bevor sie tätig werden, und das bringt uns gleich zum nächsten Punkt:

Erz! Ein Königreich für Erz

Das Wirtschaftssystem der Kolonie beruht an sich auf Tauschhandel, der im Handelsbildschirm (im Prinzip ein erweitertes Inventar) abgewickelt wird. Eine Flasche Bier gegen Steaks also. Das ist der Grund, weshalb Sie alles mitnehmen sollten, was nicht niet- und nagelfest ist. Sobald Sie in einem der Lager über eine eigene Hütte verfügen, können Sie den Krempel dort lagern, bis Sie ihn benötigen oder eintauschen möchten.

Manche Dinge und Dienstleistungen (vor allem Nachhilfestunden) sind aber nur gegen Erz zu haben, und weil die vorhandene Erzmenge ebenso begrenzt ist wie jede andere Ware, heißt es gut überlegen, was man wirklich benötigt.



Es gibt nur sehr wenige Frauen in der Kolonie – und die fallen dem Kleidungsbudget meist nicht allzu sehr zur Last.

Blick von oben auf das Alte Lager.

Hau druff und Schluss

Gothic ist trotz allem ein kampfintensives Spiel, und wenn Sie in der Wahl Ihrer Gegner nicht vorsichtig sind, wird es Sie oft zerbretzeln – die alte Weisheit »Save early, save often!« ist hier also aktuell wie selten. Insbesondere sollten Sie sich davor hüten, potenzielle Feinde zu unterschätzen. Die kleinen Goblins etwa wirken ziemlich lächerlich, sind aber dermaßen flink (und neigen zudem dazu, bei Kampfeslärm in der Nähe zusammenzulaufen, so dass man plötzlich einer ganzen Horde gegenübersteht), dass sie leicht zu einer ernsthaften Bedrohung werden. Auch könnte sich die Verfolgung von flüchtenden Goblins als Fehler herausstellen. So weit Sie Tieren gegenüberstehen, hält sich die KI glücklicherweise meist in Grenzen, aber Goblins, Skeletten und dergleichen Geziefer begegnen Sie besser mit aller gebotenen Vorsicht. Auch wäre zu bedenken, dass Sie zwar vielen Viechern davonrennen können, aber längst nicht allen.

Abramakabra

Sollten Sie mit den Magiern Ihres Lagers Verbindung aufnehmen und sich von ihnen als Nachwuchs anheuern lassen, so hat das für Sie den Vorteil, dass Sie nicht auf die Verwendung der teuren Einmal-Scrolls beschränkt sind. Zudem kommen Zauberer mit Untoten relativ gut zurecht, während Schwertkämpfer ihre liebe Not mit ihnen haben und Bogenschützen ganz und gar verzweifeln dürfen, denn Pfeile sind praktisch wirkungslos gegen die knöchernen Gesellen.

Um einen Spruch zu verwenden, suchen Sie ihn zunächst mal aus →

DAS LAGER DER BRUDERSCHAFT

Am Rande eines Sumpfes, welcher die Kolonie mit dem überall als Dope-Ersatz begehrten Sumpfgras versorgt, hat sich die Bruderschaft der Psioniker angesiedelt. Sie arbeitet ebenfalls am großen Ausbruch, allerdings auf einem anderen Weg als die Banditen das Neuen Lagers. Die Brüder beten den so genannten »Schläfer« an, ein mystisches (oder vielleicht auch gar nicht so mystisches) Wesen, welches ihnen in ihren grasgeborenen Visionen erscheint. Sobald sie eines Tages ihre Große Anrufung beginnen, so glauben sie, wird eine derartige Menge an Magie freigesetzt, dass der Schläfer erwacht und ihnen den Weg in die Freiheit zeigt. Ökonomisch hängt die Bruderschaft vom Gras ab, und ihre Psioniker verwenden eine ganz besondere Art von Magie, die im übrigen Königreich unbekannt ist, und mit deren Hilfe sich das Bewusstsein von Lebewesen beeinflussen lässt. Wegen der ähnlichen Ziele sind Bruderschaft und Neues Lager übrigens verbündet, was zu einem ungefähren Kräftegleichgewicht zwischen dem Alten Lager und dem Rest der Kolonie führt ...



Üppiges Grün im Lager der Bruderschaft – und da ist auch schon das berühmte Sumpfgras



Als Magier hat man gegen Untote bessere Karten. Aber wenn sie von allen Seiten kommen ... ... ist Rückzug der bessere Teil der Tapferkeit!

GOLD PLAYER PC PLAYER

Gothic



Kontakte knüpfen im Lager der Bruderschaft – man weiß nie, wozu es gut ist.

Im Lager der Bruderschaft treffen wir auf Baal Netbek, einen völlig weggetretenen Guru, der überall hüpfende Bäume sieht. Wie hieß der Knabe noch mal? Baal NETBEK??? Hm ...

→ dem verfügbaren Fundus heraus und legen ihn als Shortcut auf eine Zifferntaste. Nun können Sie durch Drücken des Shortcuts den jeweils aktiven Zauber wechseln und ihn bei Bedarf den Feinden entgegenschleudern. Aber Obacht: So schnell wie ein guter Schwertkämpfer ist der Magier selten, besonders die starken und mächtigen Spells benötigen schon ihre Zeit.

Technisches

Zu den Überraschungen des Spiels gehört, dass ganz kurzfristig noch eine wunderbar funktionierende Maussteuerung eingebaut wurde. Mit Leichtigkeit können Sie nun Ihr Alter Ego im Spiel dirigieren sowie nach oben oder unten schauen lassen. Im Übrigen gilt: Linke Maustaste plus Pfeiltaste nach oben (oder W) aktiviert, was auch immer Sie aktivieren wollen – Gegner, Gesprächspartner, Truhen, Objekte, Inventar-Gegenstände ... Die rechte Maustaste dagegen deaktiviert.

Für Grundschläge im Kampf reicht ebenfalls linke Maus plus Pfeiltaste, wobei die seitlichen Richtungen Links- oder Rechts-Schwinger hervorrufen. Geblockt wird mit Pfeil nach unten. Um den Standort Ihres Feindes brauchen Sie sich in der Regel nicht zu kümmern, weil der Held automatisch mitdreht, solange Sie die Maus nicht loslassen. Nur die schnellen Goblins überfordern die Automatik öfters mal ...

»Gothic« ist ziemlich hardwarehungrig. Ohne eine 3D-Karte mit 16 MB RAM sowie 400 Megahertz unter der Haube brauchen Sie gar nicht erst anzufangen, und auch dann erfüllt Ihr Rechner nur die *Mindestvoraussetzungen*. Aber bitte, Origin-Spiele beispielsweise waren auch schon immer Hardwarefresser, und im Unterschied zu »Ultima 9« macht Gothic dafür auch richtig Laune. Was nicht zuletzt an der phantasievollen und zumindest auf schnellen Systemen sehr weite Ausblicke ermöglichenden Grafik liegt. Schließlich noch ein Wort zur düsteren und stimmungsvollen Musik, die zur oft leicht gänsehäutigen Stimmung im Spiel wie die Faust aufs Auge passt. Und die Sprachausgabe war zwar in unserer Version noch nicht komplett, aber das, was drin war, klang wirklich überzeugend. Alles in allem ist Gothic also eine echte Abenteurer-Überraschung: reinbeißen und wohl fühlen ... **(jn)**

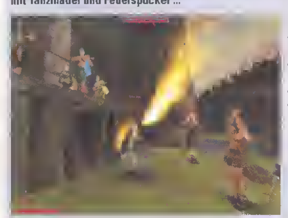
GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Ob man Deus Ex nun Rollenspiel oder Action-Adventure einstuft, unstrittig ist, dass es ganz vorne zu finden ist. Auch das atmosphärisch starke Dark Project 2 geht in Richtung Adventure, muss sich Gothic aber geschlagen geben. Vampire kommt in einigen Punkten an den aktuellen Testkandidaten heran, hat jedoch selbst mit Patch noch Schwächen. Ultima 9, am ehesten mit Gothic vergleichbar, muss diese Gegenüberstellung mit einer deutlichen Abwertung bezahlen.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Deus Ex	8/2000	91
Gothic	4/2001	87
Dark Project 2	5/2000	abgewertet 85
Vampire 1.1	10/2000	83
Ultima 9	5/2000	abgewertet 76

IN EXTREMO

Ideen muss man haben: Im Zuge der Entwicklung des Spiels verschleppte Piranha-Chef Tom Putzki die real existierende Band »In Extremo« ins Motion-Capturing-Studio und konvertierte dort das komplette Ensemble in ein Bytes-Konvolut. Wer nun im Spiel mal ein wenig auf die Bühne im Alten Lager achtet, stellt fest, dass die Gruppe dort tatsächlich irgendwann auftritt und einen Song ihrer jüngsten CD »Verehrt und angespien« zum Besten gibt. Komplett mit Tanzmädel und Feuerspucker ...



In Extremo auf der Bühne des Alten Lagers. Applaus, Applaus!

JOE NETTELBECK

Jede einzelne Teilnote ein glatter 80er, wobei einige Bereiche (wie etwa die Grafik) durchaus schon Richtung 90 tendieren – das hatten wir meines Wissens auch noch nicht. Rundum rund! Dabei war ich nach der langen Wartezeit und der beim Preview etwas hakeligen Keyboard-only-Steuerung insgeheim doch ein bisschen skeptisch. Aber es sind hauptsächlich zwei Dinge, die dieses Spiel zu einem echten Frühjahrs-Hit machen: Erstens die noch einmal gründlich überarbeitete Handhabung mit der brandneuen Mausunterstützung, zweitens die wirklich äußerst coole Story mit ihren untereinander verschachtelten Querverbindungen. Gothic ist wohl das erste richtig überzeugende 3D-Fantasy-Rollenspiel, wenn man mal von den großen Online-Titeln absieht. Und das, liebe Leser, von den so oft geschmähten deutschen Programmierern! Es ist also doch noch nicht aller Tage Abend im Königreich der Teutonen-Softwareschmieden.

»So hätte Ultima 9 sein sollen!«

WERTUNG GOTHIC

PRO
- ATMOSPHÄRISCHE GRAFIK
- CLEVERE GEGNER
- SPANNENDE GESCHICHTE

CONTRA
- CLIPPINGFEHLER: EHER SELTEN, ABER DOCH DA
- HARDWAREHUNGRIG

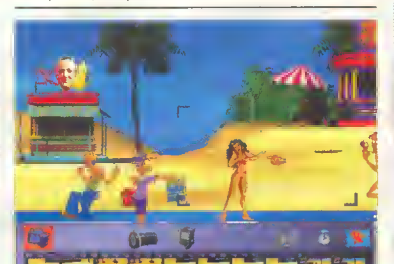
GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	–

PC PLAYER SPIELSPASS **87**

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

IBIZA BABEWATCH

ENTWICKLER: Redfire **VERTRIEB:** CDV **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.redfiresoft.de, www.cdv.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 16 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte



Der Spanner in Aktion: Mit einer Kamera bewaffnet stürzt er sich auf unbekleidete Damen.

Einer der Höhepunkte jedes Ibiza-Besuchs ist das Spannen am Strand, nicht? Braun gebrannte Körper rekeln sich aufreizend in der Sonne; das Beobachten sollte aber nicht zu offensichtlich sein, sonst gibt's Ärger mit der Polizei, dem Freund oder einer kräftigen Freundin.

Um das in Zukunft zu vermeiden, kaufen Sie sich doch einfach »Ibiza Babewatch«. Hier knipsen Sie am Strand gezeichnete Schönheiten in delikaten Posen und stellen die Bilder dann ins Internet. Dafür bekommen Sie Geld, mit dem Sie sich eine bessere Kameraausrüstung kaufen und sich Zugang zu den VIP-Stränden verschaffen. Die »Qualität« der Bilder spielt natürlich eine gewichtige Rolle, außerdem sind Ihnen die Polizei und militante FKK-Freunde auf den Fersen – eine gute Verkleidung tut da Not. Zuweilen bekommen Sie den Auftrag, eine bestimmte Person zu knipsen, manchmal werden Sie mit Comic-Sex-Videos oder einem Strip mit Real-Frau Laura Angel (kennt die jemand?) belohnt. **(mash)**



Hat zwar weniger mit dem Spiel zu tun, zieht sich aber trotzdem aus: Laura Angel.





MARTIN SCHNELLE

Erinnern Sie sich noch an Activisions »Paparazzi«? Die Vorgabe war ähnlich, nur dass man dort virtuelle Promis in peinlichen Situationen ablichten musste. Der Unterschied zu »Ibiza Babewatch«: Damals war das witzig, hier hingegen ist es nur langweilig und platt. Den Wirtschaftsteil hat man auch leicht erledigt, außerdem liegen alle »interessanten« Videos als AVI-Datei auf der CD – Sie müssen sie nur anklicken. Und falls Sie hier eher voyeuristische Gelüste befriedigen wollen, kaufen Sie sich für das Geld lieber ein paar Hochglanz-Magazine.

»Langweilig und platt.«

Inserenterverzeichnis

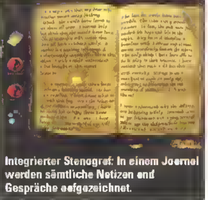
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

CLIVE BARKER'S

Ring frei zur zweiten Runde: Spieler gegen Hexer, ein k.o. durch Magie steht kurz bevor.

ENTWICKLER: Dreamworks Interactive **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.undying.ea.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/500, 128 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Schockschwerenot: Ein Ego-Shooter benannt nach einem Kultautor und Filmregisseur, wenn das mal nicht zum Fürchten ist ...



Integrierter Stenograf: In einem Journal werden sämtliche Notizen und Gespräche aufgezeichnet.

FAKTEN

- Story beeinflusst von Clive Barker
- Zehn Schauplätze
- Acht Waffen
- Acht Schauplätze
- 25 Gegner
- Keine Mehrspieler-Option
- Drei Schwierigkeitsstufen

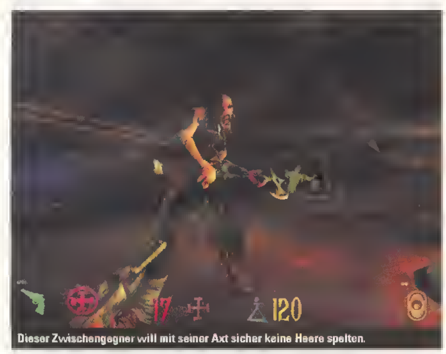
Wenn ein Freund in Not ist, lässt sich ein wahrer Ehrenmann nicht lange bitten. Und so macht sich der Spieler bei »Undying« als Patrick Galloway auch gleich auf den Weg nach Irland, als ein ehemaliger Kriegskamerad von übernatürlichen Mächten gepiesackt wird.

Verängstigt und kränkelnd hockt Ihr Freund Jeremiah in seinem bescheidenen 50-Zimmer-Anwesen, umsorgt von einigen wenigen Dutzend verbliebener Dienstboten. Rasch wird Ihnen jedoch klar, dass nicht nur der Putzteufel in diesem Gemäuer wütet. Der alte Familienbesitz scheint ein furchtbares Geheimnis zu bergen, zumal sich zuvor Jeremiahs vier Geschwister bereits allesamt in Richtung Jenseits verdrückt haben. Düstere Gerüchte kommen Ihnen zu Ohren, die Sie fatal an Ihre übersinnlichen Begegnungen im Ersten Weltkrieg erinnern. Der liegt mittlerweile einige Jährchen zurück, doch das Böse ist bekanntlich immer und überall.

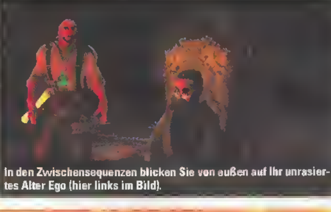
Ein Barker namens Clive

Ersonnen wurde diese Hintergrundgeschichte in Zusammenarbeit mit dem englischen Horrorschriftsteller und Regisseur (»Hellraiser«) Clive Barker. Ein gemeinsamer Bekannter brachte den bekennenden Computerabstinenzler mit den Jungs von Dreamworks Interactive zusammen. Das amerikanische Programmierteam werkelte nach dem Misserfolg »Trespasser« auf Empfehlung von Steven Spielberg an einem Horrorspiel, Marschrichtung »Half-Life« meets »Resident Evil«. Beim ersten Zusammentreffen zerpflückte Barker die bis dahin vorgesehene Handlung und die Hauptcharaktere. Später half er mit weiteren Story-Ideen aus, hielt sich jedoch vom eigentli-

UNDYING



Dieser Zwischengegner will mit seiner Axt sicher keine Haare spalten.


In den Zwischensequenzen blicken Sie von außen auf Ihr unrasiertes Alter Ego (hier links im Bild).



Ein Mausoleum bei Sonnenuntergang, wenn das nicht romantisch ist!

chen Design fern, spielte Undying nach eigenem Bekenntnis noch nicht einmal an. Der Qualität tat dies jedoch keinen Abbruch, die Atmosphäre zieht Horror-Fans rasch in ihren Bann.

»Clive Barker hielt sich vom Spieldesign fern.«

Wie Sie im Spielverlauf durch einige Gespräche und gefundene Notizen anderer Charaktere rasch ahnen, hängen die schaurigen Ereignisse offenbar mit dem Fluch eines untoten Königs aus vorchristlicher Zeit zusammen. Der Unglückselige wurde damals lebendigem Leibes bei einem uralten Steinkreis in der Nähe des Anwesens bestattet. Er ist jedoch nicht der einzige Wiedergänger, denn rasch lassen sich Jeremiahs verblichene Geschwister blicken. Anfangs treiben deren Astralleiber noch neckischen Schabernack mit Ihnen, später entpuppen Sie sich als beinharte Zwischengegner, die dem Spieler mächtig zusetzen. Außerdem ist ein gewisser Keisinger in die mysteriösen Begebenheiten verwickelt.

Der Klang des Schreckens

In der Egoperspektive streifen Sie durch die zahlreichen Räume und Gänge des verwinkelten Anwesens. Vorhänge flattern im Wind, Hausangestellte raunen Ihnen Botschaften zu und sämtliche Zimmer sind äußerst geschmackvoll eingerichtet. Ansprechend gestaltet sind sämtliche zehn Gegenden, egal ob es sich um Ruinen, ein mittelalterliches Kloster oder unterirdische Gangsysteme handelt. Ganz offensichtlich hat die verwendete, aufgebohrte Unreal-Tournament-Engine der Optik äußerst gut getan. Leider werden neue Abschnitte in sehr geringen Abständen nachgeladen, was den Spielfluss für wenige Sekunden unterbricht. Die Klangkulisse wurde bewusst schlicht gehalten, auf eine Hintergrund-Musik wurde ganz verzichtet. Durch diesen Kniff kommt den vorhandenen Geräuschen eine ganz besondere Bedeutung zu. Hämisches Gelächter oder Knurren versprechen nichts Gutes, Flüsterstimmen weisen auf bedeutsame in der Vergangenheit passierte Ereignisse hin. Dank eines speziellen Zauberspruchs können Sie diese Geschehnisse sicht- oder hörbar machen. Manchmal nehmen Sie Dinge einfach anders wahr. Beispielsweise gibt es ein Familienportrait, auf dem plötzlich die verstorbenen Geschwister als dämonische Gestalten zu erkennen sind, während Jeremiah mit abgeschlagenem Kopf in der Mitte sitzt. An anderen Stellen erhalten Sie Hinweise auf kleine Rätsel. Besonders wichtig sind diverse Schlüssel, durch die neue Bereiche betreten werden können.

Der Spielverlauf ist ausgesprochen linear, Sie können sich →

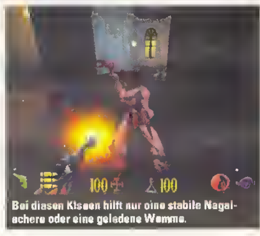
JOCHEN RIST

Auch wenn die Abstammung Undyings von der Unreal-Tournament-Engine nicht sofort ins Auge springt – Grafik und Level-Design kommen dennoch aus gutem Hause. Allerdings wurden bei »DS9 The Fallen« imposantere Umgebungen aus der UT-Grundlage gequetscht. Dafür setzt Undying auf einen dicken Brocken Horror. Hier quietschen die Türen, dort zischeln Stimmen und woanders pfeift dermaßen der Wind, dass man sich in Gedanken schon den Nierentee zubereitet. Trotz des atmosphärekillenden Monsterabschlachtungs-Abos und einem viel zu linearen Spielablaufs gelingt es Undying, mimosenhafte Spieler unerwartet ins Bockshorn zu jagen. Bonuspunkte geben wir für Rückblenden, Endgegner und Zaubersprüche. Der durchschnittliche Gesamteindruck wurde durch die kriechende Fortbewegung und nicht wegklickbare Sequenzen allerdings etwas zugenebelt.

»Monsterabschlachtungs-Abo!«

Clive Barker's Undying


Aufschlussreiche Innenansichten: Ein bescheidenes Treppenhaus in einem typisch-irischen Einfamilienhaus.


Bei diesen Kisten hilft nur eine stabile Nagelschere oder eine geladene Wumme.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Unser derzeitiger Ego-Ansichts-Champ No One Lives Forever ist zwar kein Horror-Schocker, bietet jedoch eine Menge spaßiger Agenten-Persiflagen. Die düstere nordische Welt des Action-Adventures Rune ist ebenfalls eine gelungene Alternative. Clive Barker's Undying ist der derzeit beste Horror-Titel, mit Abstand gefolgt vom Schocker Resident Evil 3: Nemesis. Knapp dahinter liegt das ebenfalls atmosphärische Blair Witch Volume 1: Rustin Parr.

Spiel	Ausgabe	Wertung
No One Lives Forever	13/2000	90
Rune	12/2000	83
Clive Barker's Undying	4/2001	80
Resident Evil 3: Nemesis	12/2000	73
Blair Witch Vol. 1: Rustin Parr	12/2000	70


Wer so über dem Erdboden schwebt ist entweder frisch verliebt, oder ein mausetoter Geist.

→kaum verlaufen und werden fast immer in die richtige Richtung gestoßen. Die Rätsel sind vorwiegend schlicht, im Zweifelsfall führt die Anwendung des richtigen Zauberspruchs weiter. Umso mehr ärgern die wenigen frustrierenden Stellen.

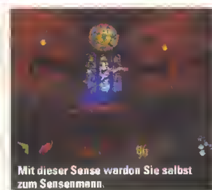
Zusätzlich sind kleine Hüpfeinlagen zu absolvieren, die sowohl vom Umfang als auch vom Nervigkeits-Faktor her jedoch nicht an die Sprung-Akrobatik von Lara Croft heranreichen.

»Undying setzt auf Atmosphäre.«

Tod den Toten

Ihre Hauptsorge gilt jedoch den 25 verschiedenen Gegnertypen. Anfangs kommen Ihnen klauenbewehrte Höllenviecher entgegen, später stoßen Sie auf wesentlich heimtückischere Wesen. Beispielsweise bewegt sich eine Gattung unterirdisch fort, um unvermittelt hinter Ihnen aufzutauchen. Im Gewächshaus warten Monsterblumen mit langen Tentakeln auf ein argloses Opfer. Banditen bevölkern schließlich das Anwesen, auch Magier sind eine harte Nuss. Unkaputtbare Zombieskelette stehen kurz nach ihrem vorübergehenden Exitus wieder auf, hier brauchen Sie sich nicht zu schämen, auch einmal Fersengeld zu geben. Auch an anderer Stelle überlebt nur, wer tollkühn Reißaus nimmt oder die Angreifer schlicht ignoriert.

Leider erinnert nicht nur die Künstliche Intelligenz der Untoten an hirntote Zombies, die Feinde stolpern generell recht unbedarft in der Gegend herum. Die Trümpfe dieser Kreaturen sind Geschwindigkeit, Masse oder schlicht der Überraschungseffekt. Erwarten Sie jedoch keine stupiden Metzelorgien. Die Widersacher wurden wohldosiert verteilt, Undying setzt stärker auf Atmosphäre als auf heißlaufende Waffen.


Mit dieser Sense werden Sie selbst zum Sensenmann.

Eine echte Herausforderung sind die Zwischengegner, bei denen meist nur gewisse Tricks den Todesstoß garantieren. Doch mit flinken Bewegungen, Ausdauer und Experimentierfreude sollten Sie diese dämonischen Wesen schließlich bezwingen können.

Vom Zauber der Magie

Natürlich ziehen Sie nicht mit leeren Händen in den Kampf gegen das Böse. Vom Revolver und der Schrotflinte bis hin zu Molotow-


Nicht nur in Oneiros gehören Hüpfeinlagen zum Pflichtprogramm.



Oben steht die Klosterruine aus der Gegenwart, während sich im See die prächtige Vergangenheit spiegelt.

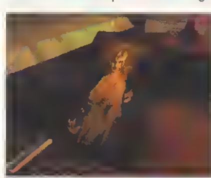
Cocktails und einer todbringenden Sense sind acht Nah- und Fernwaffen mit unterschiedlicher Reichweite, Nachladedauer und Feuerkraft zu finden. Bei manchen ist der Munitionsvorrat begrenzt, dafür liegen in regelmäßigen Abständen Patronen und Gesundheits-Packs herum. Etliche der Gegenstände wie Dynamitstangen oder Geisterfallen lassen sich ebenfalls nützlich einsetzen.

»Der besondere Clou ist die Magie.«

Der besondere Clou von Undying sind jedoch die acht verschiedenen Zaubersprüche. Einige zwingen Gegner in die Knie, andere beschleunigen Ihre Bewegungen oder machen Magie unwirksam. Standardmäßig feuern Sie die Waffen mit der linken Maustaste ab, mit der anderen lösen Sie den gewählten Zauber aus. Gegebenenfalls können Sie dadurch quasi simultan einen Regen aus Patronen und magischen Geschossen auf den Gegner einprasseln lassen. Das Verändern der gewählten Waffen und Sprüche während eines Kampfes ist hingegen gewöhnungsbedürftig und raubt Ihnen wertvolle Sekunden.

Die Anwendung eines Zaubers kostet Mana, der Manavorrat regeneriert sich allerdings rasch. Interessanterweise lässt sich jeder Spruch um vier Stufen verstärken, insofern Sie entsprechende Verstärker eingesammelt haben.

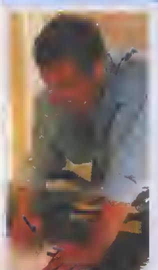
Für die nahe Zukunft haben die Entwickler einen Patch versprochen, der neben einer Mehrspieler-Funktion auch acht weitere magische Sprüche bescheren soll. Diese Funktionen sind nämlich dem herannahenden Veröffentlichungstermin zum Opfer gefallen. **(tw)**





Ein Zauberspruch enthüllt die wahre Schönheit von Jeremiahs Schwester.

WER IST CLIVE BARKER?



Clive Barker, Hans Dampf in allen Gassen

Wenn jemand zum Namenspatron für ein Computerspiel wird, ist er normalerweise entweder ein begnadeter Designer oder ein bekannter Sportler. Clive Barker übt keine dieser Tätigkeiten aus, dafür hat er sich einen Namen als Horrorschriftsteller und Regisseur gemacht. Von Liverpool, wo er 1952 geboren wurde, ist er über die Zwischenstation London mittlerweile nach Los Angeles übergesiedelt. Dort entstand auch sein wohl bekanntester Film »Hellraiser« und ein Teil seiner in Amerika recht erfolgreichen »The Books of Blood«-Buchreihe.

THOMAS WERNER

Gruseln ist in – wie man an dem derzeitigen Horrorfilm-Boom deutlich ablesen kann. Als Computerspieler hingegen schaudert man derzeit allenfalls angesichts zahlreicher Bugs oder schlechter Programme. »Undying« ist da eine rühmliche Ausnahme – wer es sich mit diesem Titel bei abgedunkelter Zimmerbeleuchtung vor dem Computer gemütlich macht, dem wird rasch wohlig-unheimlich zumute sein. Jedes Geräusch, jedes Flüstern trägt anfangs zu der dichten Atmosphäre bei, die Hintergrundgeschichte ist ebenfalls erfreulich gediegen. Dank Unreal-Engine ist die Grafik sehr schön anzusehen, die Animationen der Monster wirken sogar beängstigend lebendig. Die Benutzung der Zaubersprüche ist anfangs gewöhnungsbedürftig, eröffnet jedoch interessante spielerische Möglichkeiten. Angesichts dieser Qualitäten wird der Gruselliebhaber auch über die bescheidene Gegner-Intelligenz, die fehlende Mehrspieler-Option, einige unfaire Stellen und den recht linearen Verlauf hinwegsehen.

»Beängstigend lebendig wirkende Monster.«

WERTUNG CLIVE BARKER'S UNDYING

▲ PRO
- WOHLIGE GRUSEL-ATMOSPHÄRE
- STIMMUNGSVOLLE GRAFIK

▼ CONTRA
- BESCHEIDENE GEGNER-INTELLIGENZ

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	–

PC PLAYER SPIELSPASS 80

Rennspiel für Anfänger

OFFROAD

ENTWICKLER: Rage **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.rage.co.uk **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte (ab Voodoo 2) **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/750, 128 MByte RAM, GeForce 2 GTS



Kein Rage-Spiel ohne Lens-Flare. Aktivieren Sie hier den Nitro, donnern Sie schnell in die Streckenbegrenzung.

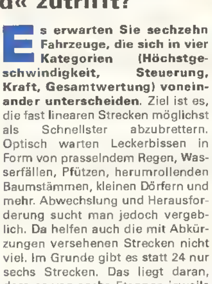
Ein neues Rage-Spiel verspricht meist blendende Grafik und ausreichend Abwechslung – ob das auch bei »Offroad« zutrifft?

FAKTEN

- 16 Geländewagen
- 24 Strecken
- 3 Perspektiven (2 extern, 1 Stoßstangen-Kamera)
- Automatische oder manuelle Schaltung

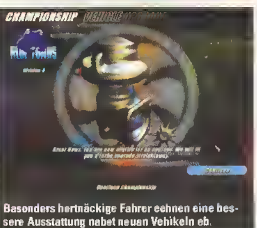
TECHNIK

- Auflösungen von 640 x 480 (16 Bit) bis 1024 x 768 (32 Bit)
- Soundstandards EAX 1.0, EAX 2.0, A3D,RSX 3D Audio, Dolby Surround
- Besondere Grafik-Einstellungen: Environment Mapped Bump Mapping exklusiv für Matrox-Karten, 32 Bit-Texturen, Triple Buffering



Es erwarten Sie sechzehn Fahrzeuge, die sich in vier Kategorien (Höchstgeschwindigkeit, Steuerung, Kraft, Gesamtwertung) voneinander unterscheiden. Ziel ist es, die fast linearen Strecken möglichst als Schnellster abzubrettern. Optisch warten Leckerbissen in Form von prasselndem Regen, Wasserfällen, Pfützen, herumrollenden Baumstämmen, kleinen Dörfern und mehr. Abwechslung und Herausforderung sucht man jedoch vergeblich. Da helfen auch die mit Abkürzungen versehenen Strecken nicht viel. Im Grunde gibt es statt 24 nur sechs Strecken. Das liegt daran, dass es von sechs Etappen jeweils vier leicht abgeänderte Bahnen gibt.

Im Championship-Modus treten Sie gegen mehrere Gegner an und heizen bis zu fünf Runden im Kreis herum, bis alle Fahrzeuge am Ziel sind. Ab und zu fahren Sie auch eine lineare Strecke ab, die mit Hilfe von Kopier-Tricks etwas abwechslungsreicher erscheinen soll – es aber nicht ist. Hin und wieder erhalten Sie zwischen den Rennen ein Sponsor-Angebot. Das sieht dann in etwa so aus: »Kommen Sie in den nächsten drei Rennen immer als Dritter (oder besser) ins Ziel«. Danach winkt ein Sponsor-Vertrag, der neue Aufrüst-Möglichkeiten mit sich bringt.



Besonders hartnäckige Fahrer ernten eine bessere Ausstattung nebst neuen Vehikeln ab.

Die Fahrphysik ist trotz unterschiedlicher Fahrzeuge ein paar Nummern zu starr geraten. Meist kommt man sich wie in einem Allrad-Vehikel auf Schienen vor. Auch die Gegner beherrschen den Schienen-Trick und heizen brav die Ideallinie ab. In jedem Rennen verfügen Sie über ein paar Nitro-Einheiten, die Ihr Vehikel für kurze Zeit beschleunigen. Dadurch sinkt allerdings noch weiter die Kontrolle über die ohnehin schon starre Steuerung. In engeren Passagen gerät die KI gelegentlich etwas durcheinander, dann kann es vorkommen, dass plötzlich ein Gegner als Geisterfahrer auftaucht. **(jr)**



Hin und wieder schwebt ein Hubschrauber über dem Boden und wirbelt etwas Sand auf.

JOCHEN RIST

Offroad plagt nicht nur das Problem der starren Fahrphysik. Auch das Streckendesign ist einfach zu monoton und erzeugt trotz gelegentlich auftauchender Grafik-Leckerbissen keine echte Rennspiel-Laune. Und das Verhalten der Gegner ändert sich von Runde zu Runde. Belegen Sie in einem Rennen unangegriffen die Pole Position, sehen Sie im nächsten nur noch davonwirbelnden Staub. In Offroad hält man ungefähr zehn Minuten den Atem an – danach hat man sich jedoch an den grafischen Details und den Hauptstrecken satt gesehen und Langeweile breitet sich unaufhaltbar aus. Daran ändert auch der Mehrspieler-Modus, die monotonen Time-Trials und gelegentliche Vehikel-Aufrüstungen nichts. Für einen Fun-Racer fehlt Offroad die Abwechslung und zu einer ausgewachsenen Offroad-Simulation reicht es noch lange nicht.

»Abwechslung wo bist du?«

WERTUNG OFFROAD

PRO
- [illegible] GRAFIK

CONTRA
- WENIG ABWECHSLUNG
- SIMPLE FAHRPHYSIK
- MERKWÜRDIGES GEGNER-VERHALTEN

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	40
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	60



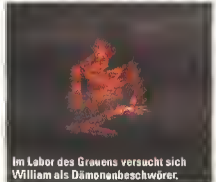
Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

NECRONOMICON THE DAWNING OF DARKNESS

ENTWICKLER: Wanadoo **VERTRIEB:** Modern Games **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM

Viele französische Designer sind geniale Grafiker, vergessen aber, dass zu einem gelungenen Spiel mehr als nur der bloße Augenschein gehört.

Selbst am Telefon bekommt unser Hobby-Detektiv eine Hiobsbotschaft nach der anderen.

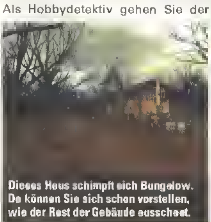


Im Labor des Grauens versucht sich William als Dämonenbeschwörer.

Hersteller Wanadoo, ein Ableger der France Telecom, hat sich bei diesem Grusel-Adventure viel Mühe mit der stimmungsvollen 3D-Optik gegeben. Auch die auf Motiven des Horrorautors H.P. Lovecraft basierende Story kann sich durchaus hören lassen.

Schauplatz des im Jahre 1928 angesiedelten Geschehens ist ein verhuschtes amerikanisches Hafenkaff namens Providence. Dorthin kehrt der von Ihnen betreute Architekt William Stanton zurück, nur um mit mysteriösen Geschehnissen konfrontiert zu werden. Sein alter Jugendfreund Edgar ängstigt sich aus unbekanntem Grund zu Tode. Als Hobbydetektiv gehen Sie der Sache auf den Grund, graben in der Stadtgeschichte herum und zerren vergessene Dinge wie Dämonenbeschwörungen ans Licht.

Die morbide Gegend wird schrittweise abgewandert, wobei Sie nach jedem Halt den Blick rundum schweifen lassen können. Eine geraume Weile machen Sie nichts anderes, als Gesprächspartner aufzutreiben, was bei der ungemein maulfaulen und patzigen Einwohnerschaft ein recht schwieriges Unterfangen ist. Schlimm auch, dass die Labereien weder wiederholbar sind, noch sich als Bildschirmtext anzeigen lassen. Aber ein Trost bleibt: wer das in unzähligen Schriften abgelegte Geschreibsel, die endlosen Wanderungen und die oft akustisch schwer verständlichen Labereien lange genug erträgt, landet irgendwann in verrotteten Laboratorien und versucht sich dort als Dämonenbeschwörer. **(md)**



Dieses Haus schimpft sich Bungalow. Da können Sie sich schon vorstellen, wie der Rest der Gebäude aussieht.

MANFRED DUY

Als bekennender Lovecraft-Fan hat mich Necronomicon zunächst mal angenehm überrascht, denn sowohl die Story als auch die unheilschwangere 3D-Welt entsprechen der Gedankenwelt des Gruselautors. So viel zu den Lichtblicken, ansonsten herrscht spielerische Ödnis. Rätsel sind ebenso Mangelware wie packende Grusel-Szenen, stattdessen wird gelabert, gelesen und umher gewandert. Die meisten Häuser entpuppen sich als unbegehbare Staffage, Schubladen sind zunächst leer, später ohne Grund gefüllt. Wer daher Lovecrafts Ergüsse sowieso nicht mag, darf von der Wertung getrost noch zehn Punkte abziehen.

»Gelabert, gelesen und gewandert.«

WERTUNG NECRONOMICON

▲ PRO
- [illegible]ÄRISCHE GRUSELSTORY À LA LOVECRAFT

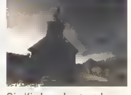
▼ CONTRA
- KEIN RECHTER SPIELFLUSS
- SPÄRLICHE RÄTSELEINLAGEN

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	60
EINSTIEG:	50
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

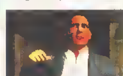
PC PLAYER SPIELSPASS **58**

FAKTEN

- Storyintensives Grusel-Adventure
- Drehbare 3D-Welt
- Schrittweise Fortbewegung
- Held kann sterben
- Sehr gute Englischkenntnisse sind ein Muss
- Anklickbare Landkarte
- Zusatz-Inventar für Bücher, Briefe und Schriftrollen



Die Kirche schaut auch nicht gerade aus wie ein heiliger Tempel Gottes.



Diese Faust riecht nach Friedhof. Wer die Bewohner zu sehr belästigt, beißt ins Gras.

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

STORMFRONT

ENTWICKLER: Typhoon Interactive **VERTRIEB:** Forecast Multimedia **TESTVERSION:** Beta vom Februar **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC), bis 2048 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.wetteronline.de **HARDWARE, MINIMUM:** AT 286/386, 4 MByte RAM, 256-KByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Cray T3E-1200E, 2048 600-MHz-CPUs, 512 MByte RAM/Prozessor



Über dem Pazifik bildet sich ein größerer Wirbelsturm. (Alle Bilder Direct3D, 640x480)

Man nehme eine Profi-Wetterberechnungs-software und lasse den Benutzer die Parameter beeinflussen – fertig ist das Computerspiel!

Das dachten sich jedenfalls die Entwickler von Typhoon, die dieses Produkt auf ihrer Webseite für knapp 400 Mark feilbieten. Hier spielen Sie den Wettergott, setzen da eine Luftströmung hin, ändern dort den Luftdruck. So entstehen Hoch- und Tiefdruckgebiete und netürlich Wetterphänomene wie Wirbelstürme. All dies wird auch mit allen Konsequenzen für Mensch und Umwelt simuliert. Der berechnete Raum lässt sich dabei vom Stadtgebiet (hier sehen Sie beispielsweise Tornados) bis hin zum Kontinent skalieren. Geben Sie aber els kleinste meteorologische Einheit einen Kubikfuß ein, benötigen Sie zur Echtzeit-Berechnung mit Strömungsgleichungen sechster Ordnung (die maximalste Genauigkeit) schon einen Cray-Computer. Optional erhältlich sind USB-Windmaschinen und Regengeneratoren, aber das ist doch eher teurer, unnützer Schnickschnack.



Das Wetter lässt sich bis zum Kontinental-Maßstab beeinflussen.

Für Hobby-Meteorologen mit ausreichend Rechenpower also ein netter Zeitvertreib, der Rest sieht sich lieber den Wetterbericht an. **(mash)**





WERTUNG STORMFRONT PC PLAYER — SPIELSPASS **62**

MARTIN SCHNELLE

Wirklich faszinierend, was man mit dem Programm alles anstellen kann. Ändern Sie einfach da mal einen Wert, setzen Sie dort ein Druckgefälle ein – schon ändert sich das Wetter, ziehen sogar riesige Stürme auf. Und hier liegt auch das Problem: Bei Meldungen wie »16 Flugzeuge abgestürzt, 44 Schiffe gesunken, 3 244 488 Tote durch Sturmschäden und Flutwellen« kommt mir fast das Mittagessen hoch. Dazu gibt es dann noch kleine Videos – nein, danke. Derartige Naturkatastrophen in allen Details zu simulieren – dies ist selbst mir passioniertem PC-Kampfpiloten zu heftig. Doch der Hersteller legt noch nach: Der Erdbeben- und der Vulkan-Simulator sind schon angekündigt.

»Erdbeben-Simulator schon angekündigt.«

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DIE JAGD AUF DEN ROTEN BARON

ENTWICKLER: Fiendish Games **VERTRIEB:** Xtend New Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.02 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.fiendishgames.com, www.xtendsoftware.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Bei Luftkämpfen bekommen Sie Unterstützung vom Flügelmann. (Alle Bilder Direct3D, 640 x 480)

Der englische Billighersteller Fiendish Games beglückt uns mit einem neuen Spiel: Diesmal kämpfen Sie gegen keinen Geringeren als die Fliegerlegende aus dem Ersten Weltkrieg, den Roten Baron.

Bis es jedoch so weit ist, schlagen Sie sich durch 25 Missionen in Frankreich, Belgien und Afrika. Dort erledigen mutige Maus-Piloten, teils unter Zeitdruck, gegnerische Jäger, Flak-Geschütze, Schiffe und Gebäude. Dazu haben Sie ein MG mit unendlich viel Munition sowie begrenzte Raketen und Bomben. Das Flugmodell ist eher rudimentär, Loopings fliegen Sie keine, Sie müssen nur darauf achten, dass Ihre Geschwindigkeit nicht zu sehr abnimmt. Ein kleiner Radarschirm zeigt die nähere Umgebung inklusive Freund und Feind. Grafisch sieht das alles gar nicht so übel aus, vor allem nicht für ein drei Entwickler umfassendes Team. Flügelmänner unterstützen Sie bei Ihren Aufträgen recht gut, Steuerungs- und Designmängel lassen den Spaß aber bald abnehmen. Auch die häufigen Abstürze machen keine Freude. **(mash)**

WERTUNG
JAGD AUF DEN ROTEN BARON
PC PLAYER
SPIELSPASS **26**

MARTIN SCHNELLE

Pro Spielstart lässt sich nur eine Mission fliegen, bei der zweiten stürzt das Programm dann ab. Da denn auch die gewählte Joystick-Konfiguration weg ist, fliege ich wohl oder übel mit der Maus. Geht auch, nur nicht so gut.

»Unausgereift.«

Dann haben die fallenden Bomben manchmal arg merkwürdige Flugbahnen, einige Aufträge lassen sich innerhalb weniger Minuten erledigen, andere sind so bockeschwer, dass man sie zehn Mal spielen muss. Alles in allem eher unausgereift, ein besseres Auftragsdesign hätte hier für kurzweiligeren Spielspaß gesorgt.

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

F1 RACING CHAMPIONSHIP

ENTWICKLER: Ubi Soft **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom Februar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Splitscreen an einem PC), bis 22 (Netzwerk) **INTERNET:** www.f1racingchampionship.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/1000, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Kein Witz: Ein so gutes Formel-1-Rennspiel hat es noch nie gegeben! Doch es ist zum Heulen – eine ganz entscheidende, heimtückische und niederträchtige Schwäche verhindert die Höchstwertung.



Ein Bild mit Symbolcharakter: In hervorragender Grafik fliegen die Fetzen, der eigene Rennwagen aber kommt nicht so recht vom Fleck. (Alle Bilder 800 x 600)

Jeder Reifen wirft auf diesem Bild seinen eigenen Sandstreifen in die Höhe.

FAKTEN

- Fortsetzung von »F 1 Racing Simulation« und »Racing Simulation 2«
- Simuliert die Saison 1999 …
- … mit ihren 16 Rennstrecken …
- … und 22 Fahrern
- 10 Fahrperspektiven
- 10 Beobachtungsperspektiven
- 4 Abstufungen der Computerintelligenz
- Stufenlose Abstimmung des realen Fahrverhaltens möglich

Michael Schumacher war auf dem besten Weg, die Formel-1-Weltmeisterschaft schon 1999 zu gewinnen, bis sein Beinbruch alle Ambitionen begrub.

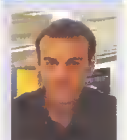
»F 1 Racing Championship« sah auch schon wie der große Triumphator aus, bis seine mangelhafte Computerintelligenz den Spieletester ins Tal der Tränen trieb.

Denn ein hervorragendes Rennspiel besteht aus vielen verschiedenen Komponenten, die alle gut sein müssen. Grafik und Fahrverhalten können noch so exzellent sein, wenn die Computergegner es einem praktisch nicht ermöglichen, ein



Per Videorecorder ist es ein Leichtes, die spannendsten Rennmomente noch einmal nachzuleben.

STÉPHANE DECROIX



Stéphane (27) war schon Projektleiter bei »Racing Simulation 2«, dem unmittelbaren Vorgänger. Der studierte Ökonom und Ingenieur hätte Programmier-Guru Geoffrey Crammond mit Leichtigkeit den Rang abgelaufen, wenn die Computer-KI nicht solche gravierenden Mängel aufweisen würde.

Rennen zu beenden, ragen sie vergeblich heraus. Fast vergeblich, denn immer noch ist es ein Rennspiel, welches den Puls des Testers in die Höhe treibt, ihm schlaflose Nächte bereitet und mit einem hoffentlich bald erscheinenden Patch allerbeste Aussichten hat, doch noch die Pole Position zu erreichen.

Zur Sache, Schätzchen

»Girls don't come« von Garbage dröhnt zur Begrüßung aus dem Lautsprecher. Welche Assoziation können Sie da zu einem Rennspiel aufbauen? Nicht groß gegrübelt: Die Musik ist schick, die Menüs sind es auch und nachdem Sie sich für einen Fahrer entschieden haben, sollten Sie am besten per Testfahrt oder Trainingssession (dabei treten Sie automatisch gegen Ihre beste Rundenzeit an) loslegen. Die Rennstrecken werden auf Wunsch per Videofilm präsentiert; aber egal, für welche Sie sich auch entscheiden, alle sehen einfach großartig aus.



Es ist Hockenheim-Time: Jeder Eingeweihte erkennt dies am dichten Wald, der auch wirklich wie Wald aussieht.

Das Umland von Spanien ist zum Beispiel etwas kärglich, kaum einmal gibt es hier richtiges Gras neben dem Asphalt. In Hockenheim rauscht der Wald wie nie zuvor, da Ubi Soft sehr viele verschiedene Baumbitmaps entwickelt hat, die so stark vermischt sind und so dicht stehen, dass sie wirklich wie ein organisch gewachsener Wald und nicht wie Kulissen wirken. Und in Suzuka bewundern Sie nicht nur das Riesenrad des angrenzenden Vergnügungsparks, sondern auch eine Achterbahn; beide sind allerdings nicht in Betrieb. Aber klar, wo Sie doch auf der Strecke unterwegs sind. Da hat niemand Lust auf etwas Bauchgrimmen, sondern schaut lieber Ihnen zu.

Fahren wie Gott in Frankreich

Das Fahrgefühl entspricht der Grafik. Wenn Sie mit maximalen Hilfen ins Rennen gehen, fühlen Sie sich schon nach kurzer Zeit wie ein zweiter Schumi. Ein kleines Bremssymbol leuchtet vor jeder Kurve auf, so dass Sie sich den Bremspunkt nicht genau merken müssen und die Reifen verlieren kaum einmal an Haftung. Einen Formel-1-Wagen zu beherrschen scheint hier auch nicht schwieriger, als mit Muttis altem Opel zum Supermarkt zu düsen. Auswendig lernen müssen Sie die Pisten freilich immer noch, denn eine automatische Bremse wie bei »Grand Prix 3« gibt es nicht.

Viel mehr Spaß, so abwegig das für Einsteiger zunächst auch →

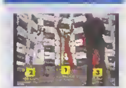
JOCHEN RIST

Bis auf Grand Prix Legends hat es noch kein Rennspiel geschafft, meine Konzentration derart auf die Probe zu stellen. Spannung, Fahrgefühl, Realismus, Grafik – alles paletti! Selbst nach unzähligen Runden ließ mich F1RC nicht mehr los. Als Time-Trial-Fahrer liegt für mich die Herausforderung in der Verbesserung der persönlichen Bestzeit. Kein Wunder also, dass mir die geistig umnachtete KI der restlichen Fahrer erst dann so richtig auffiel, als Udo vorbeistolperte und mir ein echtes Rennen empfahl. Da darf Ubi Soft noch fleißig patchen. Und der Sound erinnert eher an einen 800 PS-Tischstaubsauger. Hier hat Grand Prix 3 den Spoiler vorn.

Liebe Leser, tun Sie sich einen Gefallen: Verscherbeln Sie sicherheitshalber Ihr Auto und kaufen Sie sich davon einen gedopten Rechner samt Lenkrad. Anschließend kurbeln Sie den Realismus auf die höchste Stufe und erleben F1RC von seiner besten Seite.

»Volle Kanne Hoschis.«

SIEGESFEIER



Jacques Villeneuve hat gewonnen. Ein Offizieller überreicht ihm den Siegespokal, Häkkinen klatscht artig Beifall.



Nur mit Mühe allerdings bewahrt Villeneuve sein Lächeln, als ihn die Kollegen mit Champagner vollsauen. Prost

F1 Racing Championship

→ klingen mag, macht das Spiel aber, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen, das ABS, die Schlupfkontrolle sowie die automatische Gangschaltung abschalten und die Ideallinie verschwinden lassen. Das Gefühl für den Wagen wird einfach besser. Sie fühlen nun die Straßenunebenheiten in hügeligem Gelände, weil die Reifen dort an Grip verlieren, Sie müssen mit dem Boliden in jeder Kurve kämpfen, als wolle er Sie abwerfen. Sie spüren plötzlich den Wind in Ihrem Haar und den Seitendruck auf den Reifen, wenn Sie über die Randsteine in den Kurven fahren. Überall lauern mit einem Mal Gefahren und Risiken, Abenteuer warten hinter jeder Kurve, das Leben ist schön.

Optimal wird es mit einem Force-Feedback-Lenkrad, das hier genauso viel Sinn macht wie bei Grand Prix 3. Zum Teil sind die Effekte sogar noch besser, die Fliehkräfte sind in Kurven deutlicher und beim Überqueren der Corps rüttelt es kräftig. Nur im Regen, einer ganz besonderen Stärke von GP3, sind die Effekte von F1 Racing nicht so schön »schlüpfrig«, wie überhaupt auf den Regen-Modus nicht ganz so viel Wert gelegt wurde.



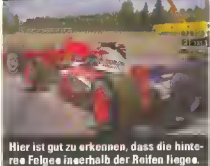
Bei der Einfahrt in die Boxengasse sind immer auch die Angestellten der anderen Teams zu erkennen. Die Mechaniker selbst sind echte 3D-Figuren und sehr fleißig. Es ist für sie auch kein Problem, beschädigte Spoiler auszuwechseln.

Gegner wie Teufel der Hölle

Es kann Stunden oder sogar Tage dauern, bis Sie sich an ein richtiges Rennen trauen, weil schon das Training so viel Spaß macht. Aber dann steht Ihnen ein Schock bevor. Die Computergegner fahren ... wie soll man sagen? Aggressiv? Egozentrisch? Wie blinde Hühner? Ein paar Beispiele: 1. Sie wollen einen Wagen überholen, sind schon auf einer Höhe mit ihm oder leicht voraus, und plötzlich zieht der Schurke, als wären Sie gar nicht vorhanden, auf die andere Seite der Strecke und kracht voll mit Ihnen zusammen.

2. Sie haben einen Gegner überholt und fahren ihm auf der langen Geraden davon. Die nächste Kurve ist Ihre Schwachstelle, vor der Sie Respekt haben, Sie gehen deshalb schon früh vom Gas und nähern sich ihr etwas langsamer als üblich. In neun von zehn Fällen saust Ihnen der gerade noch überholte Satansknecht von hinten in die Karre, zermanscht Ihren Heckflügel oder zerstört gleich den ganzen Motor.

3. Vor Ihnen befinden sich zwei Computergegner. Der eine, ein Ferrari, ist wesentlich schneller als der vorausfahrende Minardi. Immer wieder nähert er sich dem unterlegenen Fahrzeug, anstatt aber zum Überholmanöver anzusetzen, geht er abrupt wieder vom Gas. Wenn er dann doch überholt, tut er es an einer ungeeigneten Stelle, schießt



Hier ist gut zu erkennen, dass die hinteren Felgen innerhalb der Reifen liegen.

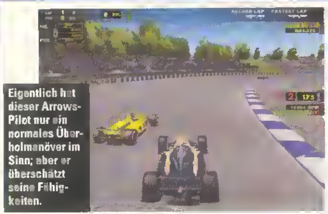
dabei ebenfalls den Gegner ab oder saust selber ins Kiesbett.

So fahren Anfänger. Es ist dabei ganz egal, welche der vier verschiedenen Intelligenzstufen Sie eingestellt haben, das grundsätzliche Unvermögen der KI, auf die Manöver anderer Fahrzeuge zu reagieren, ändert sich nicht. Alleine sind die Wagen recht sicher unterwegs.

Feinarbeit

Bei fast jedem anderen Rennspiel wäre ein solches Manko das Todesurteil, ist es doch praktisch unmöglich, ein ganzes Rennen durchzustehen, ohne von irgendeinem Computerblödian vernichtet zu werden. Dass wir dennoch eine sehr hohe Note vergeben liegt daran, dass der Rest des Programms so vorzüglich ist. Das Mechanikermenü ist wie einst vorbildlich geordnet, Modifizierungen wirken sich deutlich auf das Fahrzeug aus. Jeder Wagen besitzt ein eigenes Cockpit und fährt sich auch anders, obwohl es eine Zeit lang dauert, die Unterschiede im Fahrverhalten auch zu bemerken. Die anderen Boliden haben, im Gegensatz zu GP 3, auch ein Motorgeräusch. Die Anzeigen befinden sich übersichtlich angeordnet in den Ecken des Bildschirms. Besonders

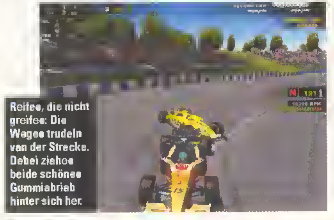
ARROWS IM ABWIND



Eigentlich hat dieser Arrows-Pilot nur ein normales Überholmanöver im Sinn; aber er überschätzt seine Fähigkeiten.



Da er zu schnell ist, bricht sein Heck aus; der Jordan-Fahrer sieht es mit Unbehagen, hat aber keine Möglichkeit, auszuweichen.



Reifen, die nicht greifen: Die Wagen trudeln von der Strecke. Dabei ziehen beide schönen Gummiabrieb hinter sich her.

gut hat uns dabei die Skala oben links gefallen, die den Abstand zu den vor- und hinter einem liegenden Wagen anzeigt und zusätzlich noch den Namen des Fahrers und den Rennstall angibt. Anders als etwa bei GP3, wo alle Informationen im Lenkrad stehen, steuern Sie daher den Wagen problemlos in einer Perspektive von schräg hinten.

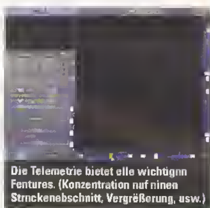
Die Zwischenzeitlinien sind deutlich in den Asphalt eingelassen, stellen eine zusätzliche Bremspunktmarkierung dar und machen die ganze Welt realer. Wie überhaupt jede Rennstrecke ihre ureigenen Gebäude hat, selbst der Rasen abseits der Strecke sieht in fast jedem Land anders aus. Bis zu 22 (!) Menschen können im Netzwerk gegeneinander antreten. (Da es allerdings nicht möglich ist, eine TCP/IP-Adresse einzugeben, werden Internet-Rennen unterbunden, die FIA wollte es so.) Und so weiter, und so fort. Es gibt schier unzählige Kleinigkeiten, die beim Gegner Grand Prix 3 fehlen, und an denen man merkt, dass die Programmierer in ihr Spiel verliebt sind. Nur der KI-Verantwortliche muss frigide sein.

Abschlusskritik

Wenn Sie bevorzugt gegen menschliche Gegner fahren, gibt es im Moment (vom hyperschweren »Grand Prix Legends« vielleicht abgesehen) kein besseres Rennspiel, da es wirklich so ziemlich alles hat, was man sich nur wünschen kann. Na gut, den Boliden hätte man vielleicht noch ein schöneres Motorgeräusch spendieren können, und unter Umständen sogar unterschiedliche. Natürlich sind die Hardwareanforderungen nicht von Pappe, aber dies ist bei jeder neuen Rennspielsimulation so. 22 Wagen mitsamt Strecke zu berechnen, und das noch in wunderbarer Grafik, ist keine Kleinigkeit. Und die gegnerischen Rennautos sehen vielleicht etwas flach aus. Aber sonst?

Wenn Sie noch das gute alte Egospiel bevorzugen und gegen den Computer zu einer Weltmeisterschafts-Saison antreten, werden Sie garantiert in Weinkrämpfe oder unheiliges Fluchen ausbrechen. Die Sache macht einfach keinen Spaß, wenn neben Ihnen noch 21 wildgewordene Eisenbeißer auf der Piste sind, die Sie nicht für einen Konkurrenten, sondern für ihren persönlichen Feind halten. Es sei denn, Sie fahren selbst auch immer so.

Mein Fazit: Mit einer guten KI ist F 1 Racing Championship ein klares 90-Prozent-Spiel. Sollte in absehbarer Zeit ein guter Patch auftauchen, werde ich gegenüber Manfred auf einen Nachtest bestehen. Ich hoffe und schwitze zudem schon jetzt, dass Ubi Soft die Notwendigkeit dafür einsieht und ihn auch tatsächlich hinbekommt. Denn kaum einmal wurde ein Patch dringender benötigt und wird auch kaum je wieder so lohnend sei wie bei diesem Spiel. **(uh)**

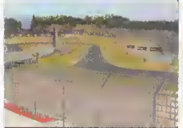


Die Telemetrie bietet alle wichtigen Features. (Konzentration auf einen Streckenabschnitt, Vergrößerung, usw.)



Und wieder war's ein Massenstart, und wieder war es nicht apart. Blech und Schrott allüberall: so sieht's auch nach dem Urknall aus.

IQ VON 35? OH HERR, WIRF HIRN VOM HIMMEL!



Hier sehen Sie ein Beispiel für die schlechte Computerintelligenz. Häkkinen hat auf dem Nürburgring circa viereinhalb Sekunden Vorsprung auf Irvine.



Häkkinen fährt zu schnell (auf höchstem KI-Niveau!). In einer einfachen Kurve kommt er ins Schleudern und bleibt auf der Strecke stehen.



Obwohl die Kurve gut einzusehen ist, brettert ihm Irvine voll in den Wagen. Irvine fuhr nicht vorsichtiger, er reagierte nicht einmal, als würde er Häkkinen nicht sehen



Nicht einfach, aber auch ein Formel-1-Renner kann sich überschlagen.

BREMS-LICHTER





Jeder Wagen besitzt so seine Eigenheiten. Während beim McLaren überschüssiges Benzin durch Auspuffrohre verbrannt wird, die tief unten liegen, ragen diese beim Prost oben an der Karosserie heraus

UDO HOFFMANN

Für mich gibt es überhaupt nur zwei ernst zu nehmende, moderne Formel-1-Simulationen: F 1 Racing Championship und Grand Prix 3. Der Rest ist, vereinfacht gesagt, Schrott. Dass es der Ubi Soft-Titel nicht auf den ersten Platz geschafft hat, tut mir fast schon körperlich weh, denn das Spiel ist einfach aufregender als der zuverlässige, aber im Vergleich schmucklose Altmeister. Das kommt durch die Grafik, die wie von einem anderen Stern ist, das ausgewogene, etwas nervösere Fahrverhalten und viele Feinheiten, die Grand Prix 3 fehlen.

»Aufregender als der Altmeister.«

Wenn Sie ein Formel-1-Fan sind, müssen Sie sich dieses Spiel einfach kaufen. Ich mache Ihnen folgenden Vorschlag: Sie üben ein, zwei Monate lang alleine auf der Strecke, bis dahin ist der Patch auf unserer Cover-CD und Sie sind fit für richtige Rennen. Ich gehe fest davon aus, dass Ubi Soft das KI-Problem in den Griff bekommt. Denn die Franzosen können intelligente Computergegner programmieren, wie sie in den Vorgängern schon zur Genüge bewiesen haben.

WERTUNG F1 RACING CHAMPIONSHIP

▲ PRO
- [illegible] SEHR GUT
- ERSTAUNLICHE GRAFIK
- VIELE GUTE IDEEN

▼ CONTRA
- MANGELHAFTE KI
- NUR EIN MOTORGERÄUSCH

GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	100

PC PLAYER SPIELSPASS **84**

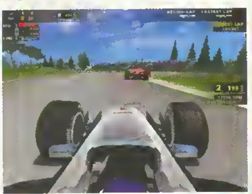
F1 Racing Championship

STRECKENÜBERBLICK: EINE RUNDE IMOLA

Wie sieht eine typische Rennstrecke aus? Welche Gefahren sollten Sie beachten, welche Fehler vermeiden? Nicht, dass Sie sich Illusionen hingeben. In einer richtigen Simulation wie »F 1 Racing Championship« müssen Sie jede Strecke von vorne bis hinten auswendig kennen, um eine Chance auf den Sieg zu haben.

Acque Minerale: Von der Tosa aus geht es einen kleinen Berg hinauf und mit hohem Tempo wieder hinunter. Ehe man sich versieht, ist man unten im Tal bei der Acque Minerale, einer Doppelkurve. Wer nicht früh genug bremst, landet unweigerlich im Schotter und direkt vor den Zuschauerrängen, die hier aus gutem Grund platziert sind. Die Ausfahrt aus der zweiten Kurve ist tückisch, da es direkt wieder bergauf geht und die Reifen hier leicht ihre Haftung verlieren.

Variante Alta: Nicht leicht zu fahren. Idealerweise streifen Sie in dieser Schikane die Corps, umso wenig Geschwindigkeit wie möglich zu verlieren. Wenn Sie gut hineinkommen, fahren Sie fast gerade hindurch. Sehen Sie auf diesem Bild die grüne Einlage? Die dürfen Sie problemlos berühren, da sie maximale Haftung bietet. Der vor uns fahrende Schumacher streift die Randbegrenzung allerdings nur leicht.



Rivazze und Varianta Bassa: Von fast 300 Stundenkilometern aus müssen Sie brutal abbremsen, da gleich zwei Neunzig-Grad-Kurven auf Sie warten. Lassen Sie sich nicht vom schönen Ausblick irritieren. Die beiden Kurven sind etwas zu weit auseinander, um sie wie eine einzige zu fahren, aber Sie können einen Scheitelpunkt in der Mitte zwischen beiden zumindest andeuten.



Imola liegt südöstlich von Bologna, mit anderen Worten: mitten in Italien. Da der große Preis von Italien seit 1950 in Monza ausgetragen wird, die Italiener mit ihrer Ferrari-Begeisterung aber jedes Rennen problemlos zu einem Erfolg machen, werden sie seit 1981 mit zwei Veranstaltungen verwöhnt. Das Rennen von Imola wird allerdings als »Großer Preis von San Marino« deklariert, einem in der Nähe gelegenen Zwergstaat von nur 61 Quadratkilometer Größe. Der Kurs ist sehr gebirgig. Unsere Übersichtskarte stammt übrigens aus »Grand Prix 3«.

Tosa: Die Tosa ist die engste, aber nicht die langsamste Kurve der ganzen Strecke (das ist die Schikane vor Start und Ziel). Sie knickt um fast 180 Grad nach links ab. Anfänger beschleunigen oft zu schnell aus ihr heraus, da sie sich scheinbar endlos in die Länge zieht. Sie wird wegen ihres großen Radius im zweiten Gang gefahren und wirkt gar nicht so bedrohlich.
Zwei Tage vor Senna verunglückte hier während der Qualifikation der Österreicher Roland Ratzenberger in seinem Simtek tödlich und leitete das schwarze Wochenende von Imola ein.

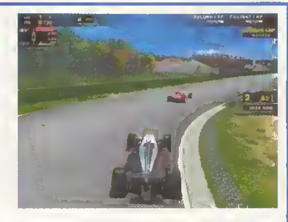


Tamburello: 1994 verunglückte an dieser Stelle Ayrton Senna mit seinem Williams und starb kurz darauf. Um die Strecke zu verlangsamen, wurde die Tamburello eingebaut, die es vorher nicht gegeben hatte. Eigentlich schade, denn so wurde die einzige wirklich lange Gerade von Imola beschnitten. Die Tamburello wird im dritten Gang gefahren und ist nicht gut einzusehen. Vorsicht!



Start und Ziel: Imola ist kein besonders schneller Kurs, er besitzt viele gemeine Kurven und Schikanen, die den Bremsen alles abverlangen. Die 4 930 Meter werden 62 Mal umfahren, die Teams legen für gewöhnlich zwei Boxenstopps ein, um die Bremsbelastung mit einem leichteren Wagen (weniger Sprit) in Grenzen zu halten.

Schikane vor der Zielgeraden: An dieser Stelle berührte Mika Häkkinen 1999 bei der Ausfahrt auf die Zielgeraden leicht den Grasstreifen links vom Asphalt und schlauderte von der Strecke. Das brachte ihm zahlreiche Vorwürfe ein, man kennt das inzwischen, das übliche Geseire der Möchtegern-Rennfahrer, die dann gerne von unverzeihlichen Fehlern reden, als ob jeder Pilot eine Maschine wäre.
Die Schikane hat es wirklich in sich. Sie bremsen auf ungefähr 80 Stundenkilometer ab und können, anders als in der Alta, keine »Gerade« fahren, da das »Querstück« länger ist. Es ist wichtig, perfekt hindurchzukommen, um auf der Zielgeraden eine gute Höchstgeschwindigkeit zu erreichen.



F1 Racing Championship

GRAND PRIX 3 VS. F1 RACING CHAMPIONSHIP

Auch wenn es Formel-1-Muffel (»da wird doch nur stupid im Kreis gefahren«) kaum glauben mögen: Die Unterschiede zwischen den beiden Branchenführern sind erheblich und beschränken sich nicht nur auf die Grafik. Traurig, aber wahr: Wenn nicht die KI-Probleme der Computergegner wären, wäre F 1 Racing das klar bessere Programm.

GRAND PRIX 3 (87%)

ÜBERBLICK: Die Saison 1998. Über www.grandprix3.de kann man aber alle nur gewünschten Features wie die Daten der Saison 2000, Patches oder fiktive Strecken herunterladen. Die Menüstruktur ist unübersichtlich und wirkt etwas hausbacken.

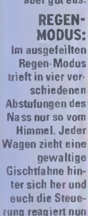


FAHRGEFÜHL: Mit acht Fahrhilfen, von Unzerstörbarkeit bis hin zu einer Gangempfehlung wird der Rennwagen auf Ihren Fahrstil abgestimmt. Selbst ohne Hilfen liegt der Wagen etwas ruhiger als beim Konkurrenten.

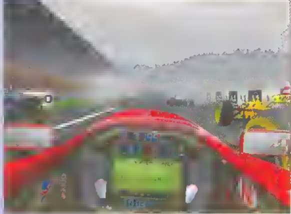


GRAFIK: Die Grafikwertung von 90 Prozent in Heft 9/2000 erscheint nun im Vergleich zum Gegner überhöht. Die Welt endet am Rand der Rennstrecke, viele Hügel sind etwas kahl, Randbeuten gibt es nur wenige. Die Wagen sehen aber gut aus.





REGEN-MODUS: Im ausgefeilten Regen-Modus trieft in vier verschiedenen Abstufungen das Nass nur so vom Himmel. Jeder Wagen zieht eine gewaltige Gischtfahne hinter sich her und auch die Steuerung reagiert nun empfindlicher.

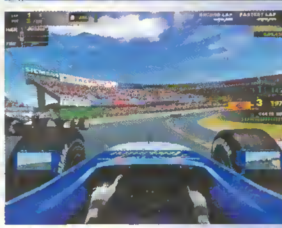


F1 RACING CHAMPIONSHIP (84%)

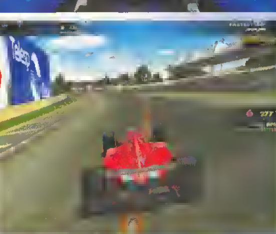
ÜBERBLICK: Die Saison 1999. Hier wird hoffentlich über www.f1racingchampionship.de ein Saison-Update und dringender ein KI-Patch erscheinen. Generell sind die Menüs übersichtlicher, bunter und nicht so tabellencharme-lastig.



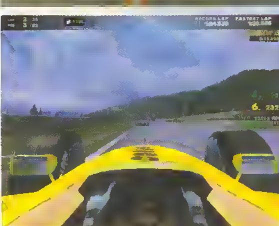
FAHRGEFÜHL: Neben den obligatorischen Fahrhilfen (Automatik, Ideal-Linie) reguliert Ubi Soft das Fahrverhalten sehr raffiniert per stufenloser Regulierung von Antiblockiersystem und einer Antischlupfregelung.



GRAFIK: Die Streckengrafik ist nahe an der Perfektion, so schöne Randbebauungen gab es noch nie, alleine die Zelte in Interlagos sind eine Augenweide. Die etwas flachen Rennwagen verhindern eine 100er-Wertung.



REGEN-MODUS: Trotz Dauerregen wirkt F 1 Racing deutlich trockener als sein Konkurrent. Die Sicht wird nicht so stark behindert, bei maximaler Schlupf-Kontrolle gibt es kaum Unterschiede im Fahrverhalten.



Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NBA LIVE 2001

GOLD PLAYER PC PLAYER

ENTWICKLER: Electronic Arts Canada **VERTRIEB:** EA Sports **TESTVERSION:** US-Importversion **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC), bis 8 (Modem, Internet, Netzwerk) **INTERNET:** www.nbalive2001.ea.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200, 32 MByte RAM, 4-MByte-3D-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-3D-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32-MByte-3D-Grafikkarte



Titelverteidiger LA Lakers läuft vor heimischem Publikum einem Rückstand nach. Auf höchster Detailstufe lutscht die Grafik aktuelle High-End-Systeme lustvoll aus. (1024x768, Direct3D)

Spielt sich gut, sieht noch besser aus und ist die einzige neue Basketball-Simulation für den PC. Wenn da nur die Ähnlichkeit zum Vorgänger nicht wäre.

FAKTEN

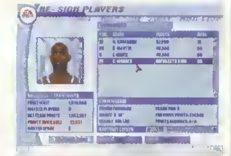
- 29 NBA-Teams
- 6 Betrachterkameras
- Aktuelle Spieler und »Legenden« (Michael Jordan)
- Gamepad (8 Buttons aufwärts) dringend empfohlen

Wer hat Angst vorm großen Sheq? Auch wer zu Schulsport-Zeiten unvorteilhafte Spitznemen wie »Stumpen« ertragen musste, wächst bei »NBA Live 2001« über sich hinaus. Ellbogen raus und Slam Dunk rein.

Basketball-Nahkampf mit den großen Stars, spielerisch ausgereift und grafisch atemberaubend inszeniert – das sind die besonderen Kennzeichen der NBA-Serie von EA Sports. Seit den Sprite-Tagen des Debüts »NBA Live 95« hat sich mächtig was getan. Gut erkennbare Polygon-Profis beherrschen inzwischen das Parkett, vom animierten Gesicht bis zu den Muskelsträngen lebensecht dargestellt. Mit einer finessenreichen 8-Feuerknopf-Steuerung dirigieren Sie das aktuelle Personal der 29 NBA-Teams und können sogar Oldie-Superstars wie Michael Jordan, Magic Johnson oder Larry Bird reaktivieren.

Mach's noch einmal, Großer

Klingt alles recht lecker, aber haben wir das nicht schon letztes Jahr geschrieben? Im Prinzip ja, denn »NBA Live 2001« ist nicht mehr und nicht weniger als der geringfügigst verbesserte Update zu »NBA Live 2000«. Wer sich gerne darüber erregt, dass EA Sports alljährlich dieselben Spiele mit wenig Änderungen neu verkauft, sollte dem



»Vertragsverlängerung? Nein denkel« – Im Franchise-Modus plagen Sie sich mit zickendem Personal und berstenden Budgets herum



Nicht hübsch, aber zweckmäßig: Um vernünftig zu kombinieren, wählen Sie eine übersichtliche Kameraperspektive und zoomen zurück

»neuen« Basketball-Titel nicht zu nahe kommen – sonst steigt garantiert der Blutdruck.

Grafik zum Knutschen

Wahre NBA-Fans legen sich alleine wegen der aktualisierten Team- und Spielerstatistiken die neue Version zu. Renoviert wurden auch Drumherum-Animationen wie der bejubelte Spieler-Aufmarsch, freundschaftliches Abklatschen oder das gänzlich unfreundliche Minenspiel ertappter Foul-Sünder. Zur Not lässt sich jede Animation per ESC-Taste abbrechen. Grafisch verbessert präsentiert sich auch das Geschehen am Spielfeldrand: Das Publikum hat nicht mehr einen so flachen Fototapeten-Charme und die Einwechselspieler demonstrieren quicklebendige Dreidimensionalität.

»Ein geringfügigst verbesserter Update.«

Als Alternative zum Teamspiel gibt es wieder den »One on One«-Modus, bei dem sich zwei Stars erbitterte Korb-Duelle liefern. Alleine gegen den Computer minimal öde, aber mit einem menschlichen Mitspieler durchaus belustigend. Ersatzlos gestrichen wurde dieses Jahr der Dreier-Wurfwettbewerb; eine kuriose, aber verschmerzbare Entsagung. Die Menüs sind im Vergleich zu NBA Live 2000 etwas übersichtlicher zusammengestellt, das Intro-Video ist enttäuschend und auf der musikalischen Seite rappt sich Montell Jordan einen ab. Neu ist auch der Coverboy: Kevin Garnett von den Minnesota Timberwolves demonstriert seinen patentierten Kinderschreck-Blick auf der Schachtel.

Talente entdecken und hegen

Spielvarianten gedeihen bei EA-Sports-Titeln so üppig wie Staubflusen in einem Towergehäuse. Sie bestreiten Einzelspiele, Play-Offs, ganze Saisons oder gar den 15 Spielzeiten währenden Franchise-Modus. Bei letzterem altern und entwickeln sich die Athleten, das Personalkarussell rotiert entsprechend heftig. Undankbare Stars mit auslaufenden Verträgen wandern womöglich ab und mancher netter, älterer Herr verabschiedet sich plötzlich in den Ruhestand. Sie sichten deshalb stets das Personal der Liga-Konkurrenten und holen beim jährlichen Draft viel versprechende Jungstars in Ihre Mannschaft. Das Gehaltsvolumen der gesamten Truppe muss dabei in einem bestimmten Rahmen bleiben.

Kontrolle unterm Korb

Bei der Steuerung wurde die Detailkontrolle bei Würfen in unmittelbarer Korbnähe verfeinert. Den meisten Spielern dürfte es in der Hitze des Gefechts ohnehin lieber sein, die Wahl zwischen vier Techniken der Automatikfunktion zu überlassen. Die Bedienung ist komplex →

One-on-One-Duelle mit urbanem Slum-Charme. Michael Jordan zeigt der Jugend von heute, wo der Korb hängt.

DER KLEINE UNTERSCHIED

Wie groß sind die grafischen Fortschritte bei der neuen NBA-Version? Nicht so gewaltig wie Shequille O'Neals Schuhgröße. Urteilen Sie selbst anhand dieser Bilder, welche die gleiche Szene aus dem Blickwinkel »Pressekamera« zeigen.

VORHER: NBA LIVE 2000 | NACHHER: NBA LIVE 2001



Bei den Spielfiguren sind so gut wie keine Unterschiede festzustellen (dem aktualisierten Violet-Farbton beim Auswärtstrikot der Lakers gestehen wir keine weltbewegende Bedeutung zu). Am dramatischsten sind die Verbesserungen am Spielfeldrand. Medienbeobachter und Publikum sehen erheblich besser aus. Etwas wenig für ein »neues« Programm.

GOLD PLAYER PC PLAYER

NBA LIVE 2001



Gut eingeschenkt, dieser Dunk von Chris Webber. Für solche Supernah-Ansichten ist die Wiederholungs-Funktion optimal. Die maximale grafische Detail-Dröhnung verlangt ein System der Pentium-III-Klasse.

Autsch, der ging auf die Nase: Im Simulations-Modus führen solche beherzten Abwehrversuche zu zwei Freiwürfen.

Gute Stimmung auf der Trailblazers-Auswechselbank. Das Team von der Westküste liegt zur Halbzeit vorne.

→ genug: Dribbelnd und antäuschend versuchen Sie, die gegnerische Deckung zu foppen und im richtigen Moment einen sich freilaufenden Kameraden zu bedienen. Manchmal wird's bei der Ballung von Zwei-Meter-nochwas-Menschen minimal knuddelmuddelig. Höchste Zuspielpräzision erlaubt das Direktpass-System: Während Sie einen Knopf gedrückt halten, ist jedem anderen Mitspieler ein weiterer Button zugeordnet. Welche Taste den Ball zu welchem Kameraden befördert, wird an den Füßen der Spielfiguren angezeigt.

»Präzision dank Direktpass-System.«

In den traditionell vollgepackten Options-Menüs pfuscht man nach Belieben am Regelwerk herum. Freie Bahn für alle Raubeine, die statt einer realistischen Simulation lieber Action-Basketball mit legalisierter Körperverletzung bevorzugen. Eine Trainingsfunktion, wie man sie von anderen EA-Sports-Titeln her kennt, fällt bei NBA Live 2001 leider flach. Einsteiger sollten sich von solchen Entbehrungen und der etwas überwältigenden Funktionsfülle nicht abschrecken lassen. Bei den vier Schwierigkeitsgraden ist für jeden Geschmack die richtige Herausforderung dabei.

Profis haben am ehesten Grund zum dezenten Nase rümpfen. Die Künstliche Intelligenz erweckt auf der höchsten Stufe nämlich immer noch den Eindruck, ein wenig zu schummeln. Treffsicherheit und Rebound-Lawine der Computerteams erreichen jedenfalls etwas suspekte Traumwerte.

Während einer laufenden Partie kann nicht gespeichert werden – minimal hart, wenn man eine längere Spieldauer bevorzugt. Die Teamdaten stammen vom Saisonbeginn im November 2000, aber der eine oder andere zukünftige Patch soll aktuelle Personalwechsel berücksichtigen. **(hl)**



Realistische Close-up-Animationen generieren TV-Atmosphäre. Vor dem Freiwurf hält Dirk Nowitzki mit einem Maverick-Kollegen kurz Händchen.

HEINRICH LENHARDT

Jetzt weiß ich, wie sich Eltern von eineiigen Zwillingen fühlen. Ich habe sowohl NBA Live 2000 als auch 2001 auf der Festplatte und kann die Brüder kaum auseinander halten. Die letzten FIFA- und NHL-Updates hatten mich angenehm überrascht, aber beim Basketball dribbelt EA auf der Stelle. An die lebensechten Spielfiguren haben wir uns etwas gewöhnt, die Steuerung wirkt vertraut wie ein alter Turnschuh und die Spiel-Modi kennt man alle mit Vornamen. Die Aufregung prickelt entsprechend eine Stufe niedriger.

»Basketball mit Verwöhnaroma.«

Der Mangel an Innovationen soll nicht davon ablenken, dass NBA Live 2001 eine klasse Basketball-Simulation mit Verwöhnaroma-Technik ist, die kübelweise NBA-Atmosphäre verströmt. Besitzer der 2000er-Version überlegen sich den Kauf aber zwei Mal.

WERTUNG NBA LIVE 2001

PRO
- [illegible]MHAFTE TECHNIK
- SPIELTIEFE UND REGELN EINSTELLBAR
- AUSGEREIFTE STEUERUNG

CONTRA
- SPIELT SICH WIE DIE 2000-VERSION

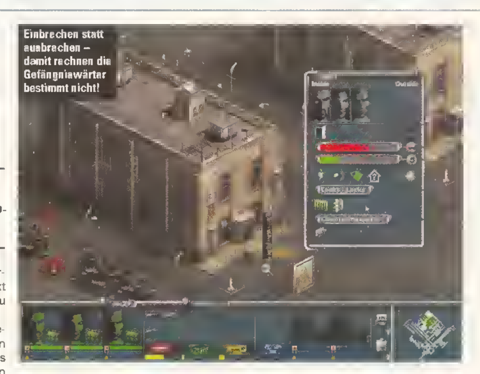
GRAFIK:	[illegible]
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **88**

Echtzeitstrategie für Profis

RAUB

ENTWICKLER: Virgin Interactive **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch (Spiel teilweise Englisch) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.vid.de **3D-KARTEN:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM



Einbrechen statt ausbrechen – damit rechnen die Gefängniswärter bestimmt nicht!

Ein bisschen wie »Gangsters«, nur stromlinienförmiger und mit etwas mehr Action – ein solches Spiel müsste doch fast ein Selbstläufer sein. Oder?

Nun, schauen wir mal. Ihr letzter Raubzug endete jedenfalls mit einer Verhaftung erster Klasse – aber da scheint es einen unbekannten Gönner zu geben, der die Kaution zahlt und Sie aus dem Untersuchungsgefängnis holt.

Natürlich ist nix auf dieser Welt umsonst, und so stehen Sie kurz darauf in einem Wüstenkaff irgendwo im Westen der USA. Direkt vor einer klingelnden Telefonzelle. Am anderen Ende des Telefons meldet sich ein Kontaktmann. Eine heiße Brechertruppe sollen Sie aufstellen, zwei Kandidaten dafür lungern bereits im Ort herum, wollen aber nur gegen Vorkasse einsteigen – und auch dieses Angebot steht bloß bis Mitternacht. Was bleibt Ihnen anderes übrig, als sich in den Wohnungen und Geschäften der Dörfler das nötige Kleingeld zu besorgen? Wobei Ihre Ausrüstung mit Waffen und Material den Unterschied macht, ob Alarm geschlagen wird oder nicht. Das können Sie sogar vor dem eigentlichen Überfall (der nicht direkt gezeigt wird) genau auskundschaften. Tja, und wenn dieser Auftrag dann erledigt ist, geht es ab zum nächsten Job, und so weiter quer durch die Staaten, wobei Ihnen von Mal zu Mal bessere Ausrüstung zur Verfügung stehen – das geht bis hin zum Lieferwagen oder der Kamera für hochauflösende Bilder zum unauffälligen Ausbaldowern eines Tatorts.

So weit die Theorie, denn in der Praxis bleibt Ihnen der eine oder andere Alarm nicht erspart, bevor Sie auch nur annähernd die geforderte Summe beisammen haben. Und weil sich in diesem Spiel mehr Polizisten als Einwohner herumtreiben, ist Ihr Schicksal damit über kurz oder kürzer besiegelt. Zudem erweist sich die Anleitung als nur mäßig hilfreich. Wie Sie zum Beispiel schießen können, müssen Sie selbst herausfinden: Das Handbuch äußert sich dazu gar nicht, die Popup-Hilfe nur unvollständig. Tja, und damit Sie auch wirklich die Level immer wieder neu beginnen müssen und ordentlich gefrustet werden, bevor Sie es dann doch irgendwie schaffen, dürfen Sie nur zwischen den Missionen speichern ...

Optisch macht Raub gar keinen üblen Eindruck, wenn man mal von den allzu fitzeligen Menschen absieht, die das Spiel bevölkern. Ob da jemand Polizist oder Schrottplatzarbeiter ist, lässt sich bestenfalls erahnen! Die Gebäude und auch die Autos sehen aber echt ansprechend aus. Und auch die Steuerung funktioniert in den meisten Fällen nicht schlecht, das Problem liegt hier nur darin, dass die Dokumentation halt einige Fragen offen lässt. **(jn)**

Nachts leuchten alle Laternen – für das Restaurant brauchen wir trotzdem erst mal einen Schloss-Spezialisten.

FAKTEN

- Squadbasierte Echtzeitstrategie
- Bis zu vier Teammitglieder
- Jede Menge Werkzeuge und Waffen
- Etliche städtische Schauplätze von L.A. bis New York

JOE NETTELBECK

Dieser Test stand unter keinem guten Stern: Der Titel klingt billig, die Packung sieht aus, als stamme sie von einem 20-Mark-Spiel, das Handbuch liegt nur als PDF-File bei und muss ausgedruckt werden, und auf den ersten beiden Rechnern verweigerte »Raub« schlicht den Dienst. Erst der dritte Computer brachte die lahmende Software auf Vordermann. Und trotzdem hätte an diesem Punkt alles noch halbwegs gut werden können, wäre der Titel nicht geradezu jenseitig schwer – was die Designer in ihrer Ahnungslosigkeit noch dadurch verschärft haben, dass sie die Save-Option nur zwischen den Missionen zugänglich machten. Himmel hilf, denn sie wissen nicht, was sie tun! Schade, schade – aber mit einem Patch, der den Schwierigkeitsgrad drastisch herunterregelt, könnte es immer noch ganz nett werden.

»Schon mal was von Balancing gehört?«

WERTUNG RAUB

▲ PRO
- ANSPRECHENDE GRUND-IDEE
- SPANNENDE MISSIONEN

▼ CONTRA
- TEILS SCHLECHTE DOKUMENTATION
- UNMÄSSIG SCHWER

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	30
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	–

PC PLAYER SPIELSPASS 51

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VOYAGER ELITE FORCE	88	10/2000
GIANTS CITIZEN KABUTO	86	2/2001
CLIVE BARKER S UNDYING	90	4/2001

Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark) 87 9/99

Rennspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
COLIN MCRAE RALLY 2	88	1/2001
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000

Budget-Tipp: Driver (30 Mark) 83 11/99

Sport(Action)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA 2000	89	1/2000

Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark) 89 1/2000

Strategie (Runden)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
PG UNT. BARBAROSSA	82	10/2000

Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark) 87 6/99

Action-Adventures

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER	90	13/2000
ALICE	84	1/2001
RUNE	83	12/2000

Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark) 90 1/99

Adventures & Rollenspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	8/2000
GOTHIC	87	4/2001

Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark) 2/99

Simulationen

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
MECH WARRIOR 4	88	1/2001
CRIMSON SKIES	86	11/2000
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000

Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark) 82 7/99

Strategie (Echtzeit)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BLACK & WHITE	*	4/2001
SACRIFICE	85	13/2000
C&C ALARMSTUFE ROT 2	85	11/2000

Budget-Tipp: Commandos: i. A.der Ehre (20 Mark) 82 11/99

Wirtschaft & Aufbau

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERRSCHER D. OLY. ZEUS	82	12/2000
CULTURES	78	10/2000

Budget-Tipp: Civilization: Call to P. (20 Mark) 80 5/99

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
NBA Live 2001	88	136	↑	↑	↑	↓		↑	→	→	→
Gothic	87	114	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Icewind Dale: Herz des Winters	85	88	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	→	→
Siedler 4	85	96	↑	↓	↑	→	↑	→	→	↓	↑
F1 Racing Championship	84	128	→	↑	↑	↑		↑	↑	↑	↑
Clive Barker's Undying	89	129	→	↑	↑	↑	↑	→	→	↑	↑
Savarance: Blade of Darkness	89	82	→	↑	→	↑	→	→	↑	↑	→
Heroes Chronicles, deutsche Version	72	107	↑	↓	→	→	↑	→	→	↓	↓
Walt Disney's Quest Magical Racing Tour	79	113	↓	→	→	↓		↓	↑	↓	↓
Geheimnis der Druiden	69	108	→	→	→	↓	→	→	↓	↓	↓
F/A-18 E Super Hornet Officer's Edition	64	113	↓	↓	↓	↓		→	→	↓	↓
Buzz Lightyear: Star Command	63	111	→		→	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Age of Sails 2	62	106	→	→	↓	→	→	↓	→	↓	↓
Stormfront	62	126	↓		↓	↓	↓	↓	→	↓	↓
Ward, The	58	110	→		↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Necronomicon	57	125	→			→	→	→	↓	↓	↓
Raub	51	139	↓		↓	→	↓	↓		↓	↓
Oil Tycoon	50	112	→	↓	↓	→	→	↓	↓	↓	↓
Ibiza Babewatch	36	119	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
TV Star	36	111	↓	↓	↓	↓		↓	↓	↓	↓
Startron	30	81	↓		↓	↓	↓	↓		↓	↓
Jagd auf den Roten Baron	26	127	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Air Power The Cold War	*	81	↓			↓		→	→	↓	↓
Black & White	*	68	↑	↑	↑	↑	→	→	↑	↑	↑
Nascar 4	*	91	↓	↑	→	↓	→	↑		→	↓
Offroad	*	124	↓	↓	↑	→	→	→	↓	↓	→
Star Trek: Away Team	*	92	→	→	→	→	→	↓	→	↓	→
Surfer Championship, deutsche Version	*	81	↓	↓	↓	↓		↓		↓	↓
Wer wird Milliardär?	*	80	↓	↓	→	↓	↓	↓		↓	↓

*Endgültige Wertungen standen bei Redaktionsschluß dieser Seite noch nicht fest (siehe Tests).

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Diablo 2 X-Mas Edition	Action-Rollenspiel	90	01/2001
Half-Life Generation 2	Action	88	02/2001
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	88	01/2001
Counter-Strike	Action	88	01/2001
Mech Warrior 4	SF-Simulation	88	01/2001
Mech Warrior 4: Vengeance	SF-Simulation	87	03/2001
Giants Citizen Kabuto	Action-Strategie	86	02/2001
Virtual Pool 3	Sport	86	02/2001
Sacrifice (deutsch)	Action-Strategie	85	02/2001
American McGee's Alice	Action-Adventure	85	01/2001
Star Trek: The Fallen (deutsch)	Action-Adventure	82	02/2001
Star Trek DS 9: The Fallen	Action-Adventure	82	01/2001
Everquest: The Scars of Velious	Rollenspiel-Online	81	02/2001
Ground Control: Dark Conspiracy	Strategie	81	02/2001
Duke 3: Team Arena Add-On	Action	81	02/2001
Jagged Alliance 2: Unfinished Business 2 (deutsch)	Strategie	81	01/2001
Technomage	Rollenspiel-Adventure	81	01/2001
Chessmaster 8000	Strategie	80	03/2001
B 17: The mighty Eight	Flugsimulation	79	01/2001
Theme Park Manager	Wirtschaftssimulation	78	03/2001
Adlertag	Flugsimulation	77	02/2001
Hitman Codename 47 (deutsch)	Action-Adventure	77	02/2001
Starfleet Command 2	Strategie	77	02/2001


Virtual Pool 3


Giants


Mech Warrior 4

HALLOFFAME

DIE SIEDLER



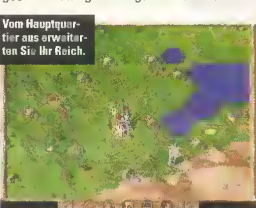
Wer braucht schon Netzwerke? Der Simultan-Modus erlaubte das Wettsiedeln zweier Spieler an einem Rechner.

Anno 1994 ging die glorreiche Zeit der Amiga-Rechner langsam ihrem Ende entgegen. Da tauchte für die betagte »Freundin« noch einmal ein richtiges Spiele-Highlight auf

Spieler, die sich bis dato gerne mit Wirtschaftssimulationen beschäftigten, hatten sich schon mit nüchterner Zahlenjongliererei und einer relativ starren Präsentation abgefunden.

Dann kamen »Die Siedler« und brachten endlich Bewegung ins Genre. Mit Aufbauelementen war man ja schon vom etwas älteren »Sim City« vertraut. Die Städtesimulation von Maxis bot jedoch wenig Animationen – lediglich ein paar bewegte Striche stellten hohes Verkehrsaufkommen dar. Bei den Siedlern konnten die Spieler aber zum ersten Mal genau beobachten, was in ihrer Kolonie eigentlich passierte. Sie gaben Ihren Recken einfach ein paar Arbeitsanweisungen und kurz darauf tummelte sich auf dem Bildschirm das arbeitswütige Volk: Der Holzfäller rodete den Wald, der Bauer erntete das Getreide und der Bäcker schob im Anschluss das Brot in den Ofen. Neben der Gebäudeplanung mussten Sie auch Transportwege geschickt anlegen. Oft geriet die Produktion ins Stocken, weil auf einigen Strecken einfach zu viele Siedler unterwegs waren.

Das feindliche Hauptquartier steht in Flammen. Der Todesstoß für den Feind.



Vom Hauptquartier aus erweitern Sie Ihr Reich.

Obwohl es in dem Programm eigentlich darum ging, den Gegner mit Gewalt in die Schranken zu weisen, verbrachten die Spieler die meiste Zeit mit dem Ausbau ihrer Kolonie oder lehnten sich zurück, um wie bei einer Modeleisenbahn dem regen Treiben einfach nur zuzuschauen. Computernetzwerke waren damals noch Zukunftsmusik, also wetteiferten zwei Spieler ganz einfach an einem Rechner per Split-Screen.

Die für damalige Verhältnisse hervorragende Grafik und das neuartige Spielprinzip waren der Grund, warum »Die Siedler« im Sturm die deutschen Computer bevölkerten. Im Ausland jedoch hielt sich die Begeisterung für die niedlichen Kolonisten in Grenzen. Der Erfolg hier zu Lande war jedoch für das Mülheimer Software-Unternehmen sensationell und deshalb wohl der Hauptgrund, warum sich Blue Byte bis dato nicht traute, wesentliche Veränderungen einzubauen. Die zweite Fortsetzung bot hübschere Grafik und verbesserte Bedienung. Mit dem dritten Teil fiel das Wegesystem weg und die Soldaten waren wie in gängigen Echtzeit-Strategiespielen direkt steuerbar. Einige Nörgler meinten zwar, dass durch den fehlenden Wegebau ein wichtiges Spielelement verloren ging, aber so wurde halt auch die Bedienbarkeit vereinfacht und die Siedler damit massenkompatibler. **(dk)**



Die Statistiken informierten über die Entwicklung der Kolonie

WUSSTEN SIE ...

- ... dass die Siedler-Reihe zu den erfolgreichsten deutschen Spielen gehört, obwohl der Erfolg im Ausland ausblieb?
- ... dass das über sechs Jahre alte Spiel heute in der »Green-Pepper-Reihe« für rund 15 Mark erhältlich ist?
- ... dass weibliche Siedler lediglich im dritten Teil auftauchen? Und das nur in der Missions-CD?
- ... dass ein Teil der Designer Blue Byte Software nach dem zweiten Siedler-Teil verließ und das Aufbau-Strategiespiel »Knights & Merchands« veröffentlichte?

DIE SIEDLER

- **Erstveröffentlichung**: 1994
- **System**: Amiga/PC
- **Hersteller**: Blue Byte Software
- **Historisch wertvoll, weil ...**
  - ... die Siedler dem Genre Aufbau-Strategie einen regelrechten Schub versetzten.
  - ... das Spiel trockenen Wirtschaftssimulationen zeigte, dass das Genre auch lebendiger präsentiert werden kann.
  - ... das Programm den Begriff »Wuselfaktor« prägte.

Budgets & Spielesammlungen

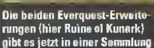
SPARSCHWEIN

Diesen Monat erreichte uns eine wahre Flut an günstigen Budgets und Spielesammlungen. Wir laden Sie zu einer kleinen Stöberei ein.

Everquest: Deluxe Pack



Der große Erfolg des Online-Rollenspiels »Everquest« hinterließ Spuren: Im letzten Jahr erschien die Missions-CD **Ruins of Kunark**, die etwa 25 neue Zonen für die Internet-Gemeinde bereithielt. Vor kurzem kam die Erweiterung **The Scars of Velious**. Das zweite Add-on enthält einen komplett neuen Eiskontinent mit weiteren 16 Zonen. Der »Deluxe Pack« richtet sich an Spieler, die im Besitz des Originalprogramms sind und schon einige Erfahrungspunkte gesammelt haben. Daher ist die Compilation zum Preis von stolzen Hundert Mark nur für die Freaks des Rollenspiels zu empfehlen.



Die beiden Everquest-Erweiterungen (hier Ruins of Kunark) gibt es jetzt in einer Sammlung

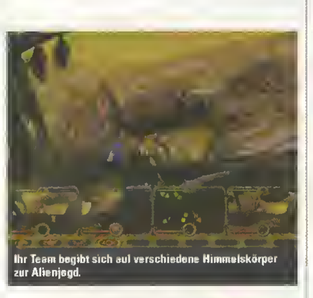
INFO COMPILATION

HERSTELLER: Ubi Soft
PREIS: 100 Mark



Evolva

Außerirdische überrennen friedliebende Planeten und Sie sind als interstellarer Kammerjäger prompt zur Stelle. Dabei sind Sie natürlich kein einfacher Parasitenjäger, sondern besitzen die Fähigkeit, die DNS Ihrer erlegten Kreaturen in Ihren eigenen Gen-Pool aufzunehmen. Damit eignen Sie sich auch die Eigenschaften Ihrer Feinde an. In den zwölf Missionen des Action-Strategiespiels ergeben sich bei der Assimilation Ihrer Feinde theoretisch eine Million verschiedene Kombinationsmöglichkeiten, die Ihre Kammerjägertruppe annehmen kann. Im Spiel sind die Unterschiede aber kaum bemerkbar. Die an sich nette Idee entpuppt sich als eher simples Actionspiel, das aber kurzfristig Spaß macht. Die Mutantenjäger erwerben Sie für rund 50 Mark.



Ihr Team begibt sich auf verschiedene Himmelskörper zur Alienjagd.



WERTUNG BUDGET

GENRE: Action-Strategie
HERSTELLER: Computer Artworks / Virgin
PREIS: 60 Mark
GETESTET IN: PC Player 5/00
DAMALIGE WERTUNG: 76

PC PLAYER SPIELSPASS **74**

Drachenfeuer



Sierras Rollenspiel-Klassiker gibt es jetzt als günstige Compilation. (Hier Quest for Glory 5).



Rückkehr nach Krondor erzählt eine spannende Intrigengeschichte.

Als Sie den Auftrag bekommen, die zukünftige Hofmagierin vom Nordtor der Stadt Krondor abzuholen, ahnen Sie noch nicht, in welche Ereignisse Sie hineingeraten. Überall in der Stadt geschehen Verbrechen, hinter denen angeblich eine dunkle Macht steckt. Das Rollenspiel **Rückkehr nach Krondor** präsentiert sich äußerst storylastig. Leider trüben wirre Kamerawechsel und kleine Schönheitsfehler den Spielspaß ein wenig. In **Quest for Glory 5: Drachenfeuer** begeben Sie sich in die Stadt Silmaria. Dort müssen Sie eine zerstörte Zaubersäule wieder richtig in Gang setzen. Die beiden Rollenspiele gibt es jetzt für etwa 50 Mark in der Sammlung »Drachenfeuer«.

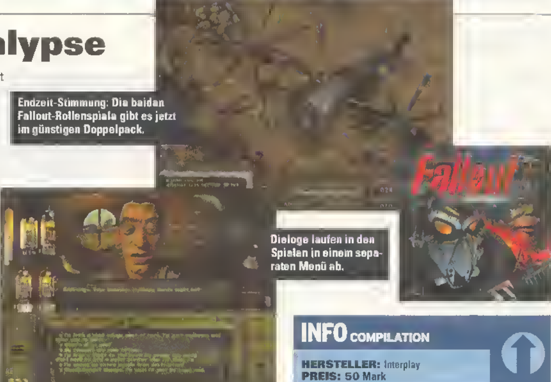
INFO COMPILATION

HERSTELLER: Havas Interactive
PREIS: 50 Mark



Fallout Apocalypse

Die Zukunft der Menschheit sieht nicht rosig aus: Nach einem Atomkrieg vegetieren die wenigen Überlebenden mehr schlecht als recht dahin. In der Siedlung Ihres Helden gibt es auch nicht viel zu lachen: Im Rollenspiel **Fallout** fällt ein Computerchip aus, der zur Wasseraufbereitung benötigt wird. Also machen Sie sich auf den Weg, um ein neues Bauteil zu finden, bevor die Wasserreserven verbraucht sind. **Fallout 2** spielt einige Jahre später. Als Nachfahre des Helden vom ersten Teil ziehen Sie durchs Endzeit-Land und suchen den »Garden of Eden Creation Kit«, welcher der Sage nach blühende Landschaften erzeugen soll. Die beiden Rollenspiele richten sich an eher fortgeschrittene Abenteurer und bieten durch das Endzeit-Szenario eine einzigartige Atmosphäre. Für beide Programme liegt eine CD mit den aktuellen Updates bei. Die Sammlung ist ab sofort für 50 Mark erhältlich.



Endzeit-Stimmung: Die beiden Fallout-Rollenspiele gibt es jetzt im günstigen Doppelpack.

Dialoge laufen in den Spielen in einem separaten Menü ab.

INFO COMPILATION
HERSTELLER: Interplay
PREIS: 50 Mark

Planescape: Torment Memorial Box

Sie wachen auf einem metallenen Seziertisch auf und leiden an einer totalen Amnesie. Ihr Körper scheint auch schon etwas verwest zu sein und zu allem Überfluss gesellt sich ein ziemlich merkwürdiger Freund in Form eines schwebenden Totenschädels zu Ihnen. Zusammen machen Sie sich auf die Suche nach Ihrer wahren Identität und begeben sich dabei in ein unglaublich makaberes Abenteuer. Neben den normalen Aufträgen, die für das Weiterkommen in der Handlung notwendig sind, warten noch über 100 Nebenmissionen auf Sie. »Planescape: Torment« ist ein hochkomplexes und schwarzhumoriges Rollenspiel mit dichter Atmosphäre in gewohnter Qualität des Herstellers Black Isle. Die Version der Memorial Box enthält eine CD mit dem aktuellen Patch, zusätzliche fünf Sammelkarten und einen speziellen Fan-Sprachpetch. Der Ausflug in das Planescape-Universum kostet 50 Mark.

GOLD PLAYER – PC PLAYER

In der Unterwelt warten unzählige Abenteuer auf Ihre Heldentruppe.

WERTUNG BUDGET
GENRE: Rollenspiel
HERSTELLER: Black Isle/Interplay
PREIS: 50 Mark
GETESTET IN: PC Player 2/00
DAMALIGE WERTUNG: 89
PC PLAYER SPIELSPASS 89

Messiah

Die Menschheit hat so ziemlich alles bekannte erforscht, nur die Welt des Übersinnlichen ist noch ein Buch mit sieben Siegeln. Das soll sich ändern, denn die Weltregierung plant die Erforschung und Übernahme der Hölle, danach soll euch der Himmel unter die Herrschaft der Sterblichen fallen. Das passt dem Herrgott natürlich gar nicht und so schickt er den Engel Bob auf die Erde, der den skrupellosen Politikern einen Strich durch die Rechnung machen soll. Ein Gottesdiener zu sein hat seine Vorteile. Sie können nämlich in die Haut von irdischen Personen hineinschlüpfen. Werden diese getötet, suchen Sie sich einfach rasch ein neues Opfer aus. Die 20 verschiedenen Level des Action-Adventures bieten viel Abwechslung und nutzen die Technik aktueller PCs so richtig aus. Zusätzlich befindet sich in der Schachtel noch eine Making-of-CD und der aktuelle Patch. Das himmlische Abenteuer kostet rund 50 Mark.

Als Engel Bob mischen Sie in Messiah die Menschheit ein wenig auf.

WERTUNG BUDGET
GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Shiny/Interplay
PREIS: 50 Mark
GETESTET IN: PC Player 2/00
DAMALIGE WERTUNG: 86
PC PLAYER SPIELSPASS 83

Sparschwein

Fliegende Asse

In der Spielesammlung »Fliegende Asse« beschert Hersteller Havas die mittelprächtige, aber dafür friedliche Flugsimulation **Pro Pilot ´99**. Mit Fliegern wie Cessna und Konsorten überfliegen Sie Metropolen in Nordamerika und Westeuropa. Actionlastiger wird es in **Red Baron 3D**. Zeitlich im Ersten Weltkrieg angesiedelt, kämpfen Sie sich durch 15 Aufträge in angestaubten Propellermaschinen. Die Grefik beider Spiele ist leider nicht mehr ganz zeitgemäß, so dass Sie für rund 50 Mark eine eher mittelprächtige Sammlung erstehen.



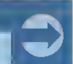


Die fliegenden Asse sind zwei heute mittelprächtige Flugsimulationen.

Red Baron 3D spielt im Ersten Weltkrieg.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Havas Interactive
PREIS: 50 Mark



Half-Life: Generation

Auf einer Militärbasis geschieht ein Zwischenfall, wodurch der Zugang zu einer fremden Dimension geöffnet wird. Seltsame Kreaturen überrennen die Basis und Sie stehen in der Rolle des Physikers Gordon Freeman vor der undankbaren Aufgabe, alles wieder ins rechte Lot zu bringen. Neben der deutschen Version von **Half-Life: Game of the Year Edition**, die neben dem Originalspiel noch zusätzliche Levels erhält, gibt es noch die offizielle Missions-CD **Opposing Force**. Dort übernehmen Sie die Rolle eines Soldaten, der besagter Militärbasis noch einmal einen Besuch abstattet. Auf der dritten CD gibt es das Netzwerkspiel **Counter-Strike**. Das Add-on basiert lediglich auf der Half-Life-Engine und hat mit dem Originalspiel nichts zu tun. Sie liefern sich dort spannende Mehrspielergefechte, bei denen viel Taktik angesagt ist. Wenn Sie das Originalspiel noch nicht besitzen, sollten Sie für rund 80 Mark zugreifen, ansonsten finden Sie das Add-on Counter-Strike auch auf der Heft-CD unserer Januarausgabe.



Das neue Half-Life: Generation bietet neben der Missions-CD Opposing Force jetzt auch noch das Multiplayerspiel Counter-Strike.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Valve / Havas Interactive
PREIS: 80 Mark

Nox

Das Action-Rollenspiel »Nox« hat im letzten Jahr vielen Spielern die Wartezeit auf »Diablo 2« versüßt. Kein Wunder, denn das Programm orientierte sich ersteunlich stark an Blizzards Erfolgstitel. Nur die Hintergrundgeschichte ist etwas abgefahrener: Sie verkörpern einen Automechaniker, der nichts ahnend vor seinem Fernseher sitzt und plötzlich in eine fremde Dimension geschleudert wird. Er findet sich in Nox wieder, dem Reich der Hexe Hecubath. Das Prachtweib ist leider abgrundtief böse und plant die Vernichtung aller Menschen. Möchten Sie wieder in Ihre Heimat zurückkehren, müssen Sie der drallen Dame das Handwerk legen. In der Diablo-typischen Iso-Perspektive durchschreiten Sie elf verschiedene Level und vertrimmen Hecubaths Gesellen. Das bringt Ihnen Erfahrung und wertvolle Gegenstände. Nox kann zwar den beiden Diablos nicht ganz das Wasser reichen, sorgt aber trotzdem für kurzweiligen Spaß. Die Reise nach Nox machen Sie für 30 Mark. **(dk)**





Nox wurde eindeutig von Diablo inspiriert, was aber natürlich kein Nachteil sein muß.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Action-Rollenspiel
HERSTELLER: Westwood / Electronic Arts
PREIS: 30 Mark
GETESTET IN: PC Player 3/00
DAMALIGE WERTUNG: 82

PC PLAYER SPIELSPASS **82**

Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Age of Empires Compilation	1	Age of Empires inkl. Missions-CD	Microsoft/ak-tronic	25 Mark	
Blizzard Anthology	2	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	
Descent: Venture Pack	3	Descent 1-3 + Mission-CD	Virgine/Interplay	65 Mark	
Gamers Choice	4	Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Martian Gothic, Railroad Tycoon 2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	
Half-Life: Generation	5	Half-life (dt.), Missions-CD Opposing Force, Counter-Strike	Valve/Havas Interactive	80 Mark	
Drachenfeuer	6	Duest for Glory 5, Rückkehr nach Krondor	Havas Interactive	50 Mark	
Fallout Apocalypse		Fallout 1 + 2	Interplay	50 Mark	
Gold Games 3	7	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	
Game-Hits 1	8	Civilization: Call to Power, Flying Saucer, GP 500 Kings, Quest 8, M1 Tank Platoon 2, Max Montezuma, Mayday, Mech Warrior 3, Spirit of Speed, X-Com: Interceptor	Jowood Prod.	50 Mark	
Game-Hits 2	9	Asteroids, Fighter Squadron, Genetic Evolution, Heavy Gear 2, Jleretic 2, Industrie Gigant: Gold, Interstate 82, Lord of Magic: Special Edition, Piraten, Police Quest: Swat 2	Jowood Prod.	50 Mark	
Gold Games 4	10	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisura Suit Larry 7, M A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
Gold Strategy Games	11	Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	
Jack Quizpack	12	You don't know Jack 1+2	Take 2 int.	50 Mark	
Larry Collection	13	Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	
Monkey Island Collection	14	Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	
Play the Games, Vol. 2	15	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
Play the Games, Vol. 3	16	Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungaon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raidar 3, Ultima Onlina: Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	
Totally Unreal	17	Unreal + Missions-CD, Unreal Tounament + Bonus-Karte	GT Inter./Infogrames	50 Mark	

1 

2 

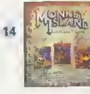
4 

5 

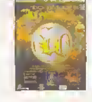
6 

12 

13 

14 

15 

17 

Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/99	Firaxis/Electronic Arts	81	20 Mark	Empfehlenswert
Anno 1602	Wirtschaftssimulation	5/98	Sunflowers/Infogrames	82	40 Mark	Empfehlenswert
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Bioware	83	50 Mark	Empfehlenswert
Caesar 3	Wirtschaftssimulation	12/98	Sierra/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Civilization: Call to Power	Wirtschaftssimulation	5/99	Activision/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	Empfehlenswert
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	Empfehlenswert
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	Nicht schlecht
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/ak-tronic	85	20 Mark	Empfehlenswert
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	5/99	Eidos Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	74	20 Mark	Nicht schlecht
Darkstone	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	78	30 Mark	Empfehlenswert
Deathkarz	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	Empfehlenswert
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Driver	Rennspiel	11/99	GT Interactive/Infogrames	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bullfrog/Electronic Arts	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSI/Metall Interactive	83	40 Mark	Empfehlenswert
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	78	20 Mark	Empfehlenswert
Evolva	Action-Strategie	5/00	Computer Artworks/Virgin Int.	74	60 Mark	Empfehlenswert
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	Empfehlenswert
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Volition/Interplay	86	50 Mark	Empfehlenswert
Gangsters	Wirtschaftssimulation	1/99	Eidos/ak-tronic	74	20 Mark	Nicht schlecht
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	81	60 Mark	Empfehlenswert
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Half-Life Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	89	80 Mark	Empfehlenswert
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	Empfehlenswert
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	Empfehlenswert
Incoming	Action	6/98	Rage/CDV	66	50 Mark	Nicht schlecht
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	60 Mark	Empfehlenswert
Israeli Air Force	Simulation	11/98	Jane's Combat Sim./EA	79	30 Mark	Empfehlenswert
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	77	45 Mark	Empfehlenswert
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	Empfehlenswert
Knights & Merchants	Strategie	10/98	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	Empfehlenswert
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	74	35 Mark	Nicht schlecht
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Messiah	Action-Adventure	2/00	Shiny/Interplay	83	60 Mark	Empfehlenswert
Motocross Madness	Rennspiel	10/98	Microsoft/ak-tronic	65	20 Mark	Nicht schlecht
NBA Live 2000	Sportspiel	1/2000	EA Sports/Electronic Arts	89	30 Mark	Empfehlenswert
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	Empfehlenswert
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Nox	Action-Rollenspiel	3/00	Westwood/Electronic Arts	82	30 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	Empfehlenswert
Outcast	Action-Adventure	8/99	Infogrames	86	40 Mark	Empfehlenswert
Planescape: Torment	Rollenspiel	2/00	Black Isle/Interplay	89	50 Mark	Empfehlenswert
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	74	50 Mark	Nicht schlecht
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	Empfehlenswert
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	Empfehlenswert
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Red Baron (incl. Missions)	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	25 Mark	Nicht schlecht
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	40 Mark	Nicht schlecht
Rogue Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	Nicht schlecht
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	Nicht schlecht
Speed Busters	Rennspiel	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	Empfehlenswert
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	Empfehlenswert
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	8/99	LucasArts/ak-tronic	70	20 Mark	Nicht schlecht
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA Sports	87	30 Mark	Empfehlenswert
System Shock 2	Action-Adventure	11/99	Looking Glass/ Electronic Arts	90	30 Mark	Empfehlenswert
Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	Eidos/ak-tronic	70	20 Mark	Nicht schlecht
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	78	15 Mark	Empfehlenswert
Turok 2 Classic	Action	2/99	Iguana Software/Acclaim	73	50 Mark	Nicht schlecht
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak-tronic	87	30 Mark	Empfehlenswert
Unreal Tournament	Action	9/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	Empfehlenswert
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	Empfehlenswert
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	Empfehlenswert
Warzone 2100	Strategie	5/99	Eidos/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	78	40 Mark	Empfehlenswert
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	Empfehlenswert
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert

Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

PLAYER'S GUIDE

EDITORIAL
4/2001



»Hier sieht man aber auch gar nichts! Ich brauche jetzt erstmal einen Heiltrank, wo könnte denn bloß einer sein? Und was schnaubt hinter mir so seltsam?«

BLINDE ATTACKE

Sie kennen doch sicherlich Duriel? Nicht? Oh ... ok: Er ist der Endgegner des zweiten Aktes bei »Diablo 2«, ein übler Geselle und im Bild oben zu bestaunen (links!). Der Kampf gegen diesen Unhold war schon immer ziemlich unangenehm; eines Tages ereignete sich dann aber eine wirklich recht absonderliche Auseinandersetzung:

Mit einem Freund spielte ich an zwei miteinander verbundenen Rechnern, die allerdings beide nicht weit über den Mindestenforderungen lagen. Kaum betraten wir Tal Rashas Grabkammer (und damit Duriels Aufenthaltsort) fror mein Rechner ein. Ein Blick auf den Bildschirm des Freundes zeigte, dass mein edler Held völlig hilflos vor dem Endgegner herumstand, zu keiner Aktion mehr fähig. Auch meine stetig sinkende Lebensenergie konnte ich nur anhand des kleinen Partymitglied-Porträts auf dem Bildschirm nebenan kontrollieren. Panisch begann ich, aufs Geratewohl die Tasten 1 bis 4 zu drücken (jedoch ohne irgendeine Rückmeldung dafür zu erhalten). Ich konnte einfach nur raten, »unter welcher Taste« sich wohl noch ein Heiltrank verbarg und betrachtete angespannt, ob sich meine Lebensenergie nach dem Tastendruck wohl regenerieren würde. Zum Glück aber konnte mein Freund als Necromancer (mit eifriger Hilfe seiner Geschöpfe) Duriel nach einiger Zeit erledigen ... und ich war noch immer am Leben. Das Gefühl, einen Gegner völlig blind bekämpfen zu müssen, brauche ich aber kein zweites Mal: Nun sorgt ein schnellerer Rechner dafür, dass sich ein solch horrendes Einfrieren nicht wiederholen wird.

> »Wo ist der verd... Heiltrank?«

Mit freundlichen Grüßen
(und dem totalen Durchblick)

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

Tipps & Tricks per Fax*

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

* *Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Empires 2 The Conquerors	12	(0190) 192 464 – 167
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
American McGee's Alice	7	(0190) 192 464 – 192
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AoE Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate.		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Baldur's Gate 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 172
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 176
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2. Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
C&C: Alarmstufe Rot 2,		
Teil 1 (Sowjets)	3	(0190) 192 464 – 173
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 179
Commandos Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Cultures	3	(0190) 192 464 – 171
Dark Project Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2 The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Deus Ex	9	(0190) 192 464 – 164
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1 Akt	2	(0190) 192 464 – 151
2 4 Akt	6	(0190) 192 464 – 158
Diablo 2 (Charakterentwicklung)	2	(0190) 192 464 – 166
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Flucht von Monkey Island	7	(0190) 192 464 – 181
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Giants: Citizen Kabuto	7	(0190) 192 464 – 193
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Ground Control	2	(0190) 192 464 – 161
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heavy Metal F.A.K.K. 2	7	(0190) 192 464 – 168
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Heroes of Might & Magic		
Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155
Herrscher des Olymp Zeus	2	(0190) 192 464 – 190
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Hitman: Codename 47	8	(0190) 192 464 – 191
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Icewind Dale	8	(0190) 192 464 – 162
Indiana Jones und der	14	(0190) 192 464 – 125
Turm von Babel		
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
Jagged Alliance 2:		
Unfinished Business	6	(0190) 192 464 – 184
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KISS Psycho Circus	7	(0190) 192 464 – 165
Kleopatra Königin des Nils	2	(0190) 192 464 – 169
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Legacy of Kain Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Mech Warrior 4: Vengeance	3	(0190) 192 464 – 188
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Metal Gear Solid	7	(0190) 192 464 – 183
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
MDK 2	8	(0190) 192 464 – 159
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
No One Lives Forever	8	(0190) 192 464 – 182
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Connection 2	3	(0190) 192 464 – 178
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Quest for Glory 5 Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rätsel des Master Lu, Das	4	(0190) 192 464 – 170
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Rune	9	(0190) 192 464 – 177
Sacrifice Teil 1	7	(0190) 192 464 – 186
Sacrifice, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 189
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 484 – 063
Siedler 3 Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 160
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek Deep Space 9 – The Fallen	14	(0190) 192 464 – 190
Star Trek Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Trek Voyager Elite Force	8	(0190) 192 464 – 174
Star Wars. Episode 1 –		
Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
Sudden Strike	11	(0190) 192 464 – 175
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Technomage	9	(0190) 192 464 – 187
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3 Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4 Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Tomb Raider Die Chronik	10	(0190) 192 464 – 185
Ultima . Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Vampire. The Masquerade Redemption	8	(0190) 192 464 – 157
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warlords: Battlecry	2	(0190) 192 464 – 163
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2001 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 – 904
Tipps-Übersicht 2001	1	(0190) 192 464 – 905
Test-Übersicht 2001	2	(0190) 192 464 – 906
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 – 900
Tipps Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 1993-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

PC PLAYER

HARDWARE

PC und Windows ade?



Jochan Rist

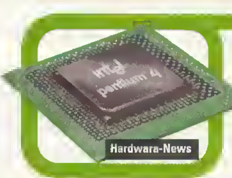
Die Lage wird ernst. Wie kürzlich bekannt wurde, soll Windows XP, der verschmolzene Windows-ME- und Windows-2000-Nachfolger, ein neues Installationsmodell einführen. Im Begriff »Produktaktivierungstechnologie« versteckt sich nicht etwa der Anwärter zum Unwort des Jahres, sondern die Pflicht, jede Windows-Installation bei Microsoft anzumelden. Das geschieht dann entweder per Internet oder Anruf. Der Grund für diesen Geniestreich ist die Angst vor Raubkopien seitens Microsoft. Wenn Sie eine Änderung an Ihrem System vornehmen (Diskettenwechsel und Änderung der Bildwiederholfrequenz ausnahmsweise ausgeschlossen), können Sie so lange keine Windows-Neuinstallation erledigen, bis ein Anruf bei Microsoft die nächste Freischaltung erlaubt. Dauer-Hardware-Schrauber dürfen also schon mal mit dem Vergleich aktueller Telefonstandleitungs-Anbieter beginnen. Und wer jetzt noch Hotline-Mitarbeiter bei Microsoft ist, freut sich bestimmt auf erste Dialoge. Welcher Teufel da wieder einmal Microsoft ritt, weiß wohl nur der oberste Geheimrat in Redmond. Böse Zungen behaupten ja, dass man durch das langsame Ausrotten der Consumer-Betriebssysteme Win98/ME und die Ausrichtung auf Office-Systeme den PC-Spielern allmählich den Hahn abdreht. Denkt man jetzt noch an die bald erscheinende Xbox, sind eins und eins schnell zusammengezählt. Insbesondere PC-Spieler quälen sich dank ständiger Weiterentwicklung der Hardware durch Aufrüstungen und Windows-Neuinstallationen. Noch besser: Sobald Windows XP in den Regalen steht, werden Windows 98 und 2000 vom einen auf den anderen Tag wie vom Erdboden verschluckt sein und in die Geschichte eingehen. Dann heißt es: Entweder in den sauren XP-Apfel beißen oder auf Ebay nach alten Versionen suchen. Erscheint dann noch eine von Programmierern unterstützte, exklusive DirectX-Version für XP, geht der Spaß erst richtig los. Natürlich gibt es auch alternative Betriebssysteme. Doch welcher Spieler möchte schon sechs Mal am Tag den Kernel compilieren, nur um eine Runde zu quaken? Außerdem gestaltet sich die Treibersuche für Linux zum Chaos in Reinform. Damit



Läutet Windows XP das Ende der Consumerbetriebssysteme ein?

diese Schwarte auch die Masse anspricht, muss noch sehr viel mehr in punkto Benutzerfreundlichkeit passieren. So lange ersinnt Microsoft weiterhin Strategien, um noch stärker von sich abhängig zu machen. Was bleibt, ist die Hoffnung, dass die »Produktaktivierung« hier zu Lande rechtlich untersagt wird oder doch noch ein Windows-ME-Nachfolger erscheint. All das ist leider kein Aprilscherz.

Jochen Rist



Hardware-News



Surround-Lautsprecher



GeForce3



Im Retro-Rausch



Kurztests

HARDWARENEWS

■ Neue CD-Brenn-Technik von Philips ■ Pentium 4 mit 2 GHz
■ Rio-Nachfolger von SonicBlue ■ Erste GeForce 3-Karten im März

SCHNELLER PHILIPS CD-BRENNER

Philips liefert in diesen Tagen seinen neuen 12fach-Brenner »PCRW1208« aus. Neben der hohen Geschwindigkeit des Gerätes ist auch die neue Thermo-Balanced-Writing-Technik interessant. Die dynamische Steuerung des Laserschreibstroms soll fehlerhafte Brennvorgänge verhindern können und für eine größere Kompatibilität der Medien zu anderen Laufwerken sorgen. Dem CD-Writer liegt die Brenn-Software »Adaptec-Easy-CD-Creator« bei. Das Gerät ist ab sofort für etwa 400 Mark erhältlich.



Dank neuer Technik kommen bei Philips' neuem 12fach-Brenner Schreibfehler nicht mehr so häufig vor.

NEUE MÄUSE VON VIVANCO

Hersteller Vivanco präsentiert in diesen Tagen zwei neue Eingabegeräte. Die »Blue Mode« ist eine optische Maus mit programmierbarem Scroll-Rad. Zwar noch analog, dafür aber schnurlos ist die Variante als USB-Funkmaus. Diese ist mit einer Stromsparfunktion ausgestattet und hat eine Reichweite von etwa eineinhalb Metern. Die beiden Nager im schicken Design sind für etwa 70 Mark erhältlich.

Die neuen Mäuse von Vivenco erstrahlen in einem silber-blauen Design.

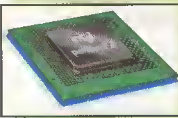
NEUER MP3-CD-PLAYER VON RIO

Hersteller SonicBlue bringt in diesen Tagen einen neuen MP3-Player auf den Markt. Der »Rio Volt« leidet nicht unter knapp bemessenem Flash-ROM-Speicher wie viele Konkurrenzprodukte. Das Gerät spielt die MP3-Dateien direkt von einer CD-R ab, so dass Sie auf rund 700 MByte kommen, was ungefähr 15 Stunden Musik entspricht. Selbstverständlich lässt sich der Rio auch zum Abspielen konventioneller Audio-Tracks missbrauchen. Ein Batteriesatz hält bis zu 15 Stunden. Der Rio Volt ist ab sofort für circa 480 Mark erhältlich.

Der Rio Volt liest euch MP3-CDs.

INTEL SENKT DIE PREISE

Massive Preissenkungen bei Intel. Ab dem 4. März sinkt der Preis des Pentium 4/1,3 GHz auf 332 US-Dollar. Und am 15. April stellt Intel den P4 mit 1,7 GHz zum Preis von 776 Dollar vor. Die 1,5 MHz-Version kostet daraufhin 562 Dollar und die 1,4 GHz-Variante schlägt mit 375 Dollar zu Buche. Ab dem 27. Mai sollen weitere Preisstürze folgen (P4 mit 1,3 GHz für circa 240 Dollar). Auf der ISSCC in San Francisco stellte Intel einen P4 mit 2 GHz vor. Dieser soll noch in diesem Herbst erscheinen. Eine Preisauskunft gibt es noch nicht. Des Weiteren soll der »Tualatin« den Pentium 3 ablösen, der mit 1,13 GHz am Ende seiner Skalierbarkeit angelangt ist. Der Tualatin erfordert jedoch ein neues Mainboard, da er nicht zu heutigen Sockel-370-Boards kompatibel sein wird. Auch am P4-Nachfolger tüftelt man eifrig. Dieser erscheint Ende des Jahres.



Die Preise für Pentium-4-Prozessoren sinken demnächst kräftig.

ERSTE GEFORCE-3-KARTEN ENDE MÄRZ

Der neue NVIDIA-Grafikchip NV 20 soll noch in diesem Monat auf den ersten Karten Verwendung finden. Hercules plant die Veröffentlichung seiner GeForce-3-Karten Ende März. Standardmäßig befinden sich 64 MByte DDR-RAM und ein TV-Ausgang an Bord. Wer noch etwas tiefer in die Tasche greifen will, beschafft sich gleich die teurere 128-MByte-Version. Der Preis für die kleinere Variante hängt von den Tagespreisen der Speicherchips ab, wird aber bei etwa 1300 Mark liegen. Als kleiner Wermutstropfen rutschen dafür die Preise für die GeForce-2-Ultra-Grafikkarten ordentlich nach unten.

Noch in diesem Monat liefert Hercules die ersten GeForce-3-Karten aus.

MARKTREIFER DVD-BRENNER

Die amerikanische Firma CD CyClone kündigt einen externen DVD-Brenner mit Firewire-Schnittstelle an. Das Gerät schreibt die ziemlich teueren DVD-Rohlinge, die bis zu 4,7 Gigabyte an Daten fassen, mit 6facher Geschwindigkeit. Auch mit herkömmlichen CD-R-Rohlingen ist das Laufwerk kompatibel. Diese können mit 8facher Geschwindigkeit beschrieben werden. Der neue Brenner kommt in den USA für circa 990 Dollar auf den Markt. Der Preis in Deutschland steht noch nicht fest.



Der erste DVD-Brenner soll in den nächsten Monaten auf den Markt kommen.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen

1 Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital ca. Preis: 800 Mark
Test in: dieser Ausgabe

2 Videologic Sirocco
ca. Preis: 800 Mark
Test in: dieser Ausgabe

3 Klipsch Promedia 2.1
ca. Preis: 500 Mark
Test in: 12/2000

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround FPS 1500
ca. Preis: 180 Mark
Test in: –

Monitor

1 Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
ca. Preis: 950 Mark
Test in: 4/2000 (87 Punkte)

2 Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)
ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (85 Punkte)

3 Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)
ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Videoseven N95S
ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

Gamepad

1 Logitech Wingman Gamepad
ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

2 Microsoft Sidewinder Gamepad
ca. Preis: 70 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

3 Thrustm. Firestorm Dual Power Gamepad
ca. Preis: 80 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

Soundkarte

1 Creative Soundblaster Live! Platinum 5.1 ca. Preis: 500 Mark
Test in: 2/2001 (92 Punkte)

2 Creative Soundblaster Live! Player 5.1 ca. Preis: 200 Mark
Test in: –

3 Videologic Sonic Vortex 2
ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)



PREIS TIPP
Creative Soundblaster 128
ca. Preis: 60 Mark
Test in: –

Maus

1 Microsoft IntelliMouse Optical
ca. Preis: 110 Mark
Test in: 13/2000 (88 Punkte)

2 Logitech MouseMan Wheel Optical
ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (88 Punkte)

3 Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (87 Punkte)



PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

DVD-Laufwerk

1 Pioneer DVD-A05SZ
ca. Preis: 350 Mark
Test in: –

2 Toshiba SD-M1402
ca. Preis: 280 Mark
Test in: –

3 Pioneer DVD-114
ca. Preis: 270 Mark
Test in: –



PREIS TIPP
Hitachi GD-7000
ca. Preis: 230 Mark
Test in: –

2D/3D-Beschleuniger

1 Hercules 3D Prophet 2 Ultra
ca. Preis: 1300 Mark
Test in: 13/2000 (94 Punkte)

2 ATI Radeon 64 MB DDR VIVO
ca. Preis: 950 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)

3 Leadtek Winfast GeForce2 GTS64
ca. Preis: 850 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)



PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
ca. Preis: 370
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Joystick

1 Thrustmaster Afterburner
ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

2 MS Sidewinder Precision 2
ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (77 Punkte)

3 Saitek Cyborg 3D Gold
ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (76 Punkte)



PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad

1 Saitek R4 Force Wheel
ca. Preis: 400 Mark
Test in: 9/99

2 MS Sidewinder Force Feedback Wheel
ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (84 Punkte)

3 Guillemot Force Feedback R. Wheel
ca. Preis: 250 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIPP
Logitech Wingman Formula Force GP
ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (75 Punkte)

Lenkrad

1 Thrustmaster 360 Modena Pro
ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (87 Punkte)

2 Fanatec LeMans Special Edition
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 13/2000 (83 Punkte)

3 Saitek R4 Racing Wheel
ca. Preis: 200 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

Großer Vergleichstest: Surround-Lautsprecher-Systeme

ALLER GUTEN KLÄNGE SIND VIER



GETESTETE SYSTEME

Bezeichnung	Seite
Creative CSW Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital	- Seite 185
Creative CSW Desktop Theatre 5.1 DTT 2200	- Seite 185
Creative CSW Four Point Surround FPS 2000 Digital	- Seite 186
Genius March SW-4.1 Surround	- Seite 186
Genius SW-5.1 Surround	- Seite 186
Labtec Arena-515	- Seite 187
Logitech SoundMan SR-30	- Seite 187
Logitech SoundMan Xtrusio DSR-100	- Seite 187
Videologic Sirocco	- Seite 188

Wer viel spielt und sich gelegentlich DVDs am PC reinzieht, der findet in diesem Vergleichstest garantiert sein künftiges Surround-System.

Mit der »Soundblaster Live!«, einer Soundkarte mit zwei Line-Ausgängen nahm die Surround-Entwicklung am PC ihren Lauf. Schon damals gab es von Creative/Cambridge-Soundworks die passenden Systeme, welche sich aus vier Satelliten und einem Subwoofer zusammensetzten. Heute, circa zwei Jahre später, springen auch die restlichen Hersteller auf den Surround-Zug auf und trauen sich ohne mehrteiliges System nicht mehr in die Händlerregale.

Der Erfolg der Systeme ist auf das zunehmende Interesse der Spieler an tauglicher Surround-Hardware zurückzuführen. Das wiederum resultierte aus der EAX-Unterstützung (Environmental Audio Extensions) erfolgreicher Spiele und des schleichenden Erfolges der DVD-Laufwerke. Den optimalen Spielesound erhalten Sie nun mal mit vier Satelliten und einem Subwoofer.

Test-Systeme

Im Prinzip sind alle getesteten Systeme etwa gleich ausgerüstet. Und doch gibt es den einen oder anderen, zum Teil sogar gravierenden Unterschied. Das »DTT 3500 Digital« beispielsweise besitzt einen Dolby-Digital-Decoder, der den 5.1-Sound von mehreren Quellen (zum Beispiel PC, Spielekonsole oder DVD-Player) verarbeitet. Das »DTT 2200« fühlt sich an einer »Soundblaster Live! Player 5.1« am wohlsten und das Videologic-Set »Sirocco« stampft beinahe schon im Bereich einer ausgewachsenen HiFi-Anlage. Ein System von Genius ist gar mit einer Soundkarte ausgestattet.

So haben wir getestet

Alle Systeme mussten im Takt einer »Soundblaster Live! Platinum« marschieren. Die Musikleistung testeten wir mit einer Audio-CD und MP3-Dateien. Die »EAX«-Tauglichkeit wurde mit Ubi Softs »F1 Racing Championship« und der normale Stereosound in einem Spielchen »Q3A« gecheckt. In mehreren Durchläufen ermittelten wir subjektiv die Qualität und »Leistung« eines jeden einzelnen Systems. Auch wenn die Gesamtwertung hauptsächlich durch die Leistung beeinflusst wurde, kam natürlich auch die »Ausstattung« zum tragen. Gibt es Extra-Regler für die Balance, den Bass und die Höhen? Unter dem Kriterium »Bedienung« bewerteten wir zudem, wie einfach das System zu bedienen ist. **(jr)**

CREATIVE CSW DESKTOP THEATER 5.1 DTT 3500 DIGITAL

Ein Lautsprecherset der ganz besonderen Art ist das »Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital«. Es setzt sich nicht nur aus vier Lautsprechern und einem Subwoofer zusammen, sondern hat gleich noch einen Center-Speaker und einen Dolby-Digital-Decoder im Programm. Diesen stellen Sie entweder horizontal oder vertikal auf den Tisch und regeln darüber fortan alle Lautsprecherfunktionen. Einen Teil der Funktionen stellen Sie auf Wunsch auch über eine beigepackte Fernbedienung ein, die in etwa so winzig wie ein Nokia 3310-Handy ist. Der eigentliche Hit ist aber der Dolby-Digital-Decoder. Dieser bietet auf den ersten Blick derart viele Einstellungsmöglichkeiten, dass man sich kaum zurechtfindet. Standardregler bietet der Decoder für die Lautstärke, den Surround-Sound, den Center-Lautsprecher und den Subwoofer. Da es sich beim Decoder um ein Dolby Digital-System handelt, ist bei den Funktionen hier natürlich noch lange nicht Schluss. Schließlich werden Sie neben dem Subwoofer – wie von einem Home-Theater-System – von zwei hinteren, zwei vorderen und einem Center-Lautspecher beschallt. Die richtige Soundeinstellung nehmen Sie am Decoder über den Button »Creative Multi Speaker Surround« vor. Hier unterscheiden Sie zwischen Music, Movie, Fourpoint/5.1 DIN oder Stereo. Ebenso wählen Sie über einen weiteren Button die Soundquelle aus (Dolby Digital: Optisch, Coaxial oder Digital DIN; Multichannel: Line In, Digital DIN). Auch die Auswahl zwischen Digital-In oder Analog-In für Dolby Pro Logic wurde nicht vergessen. Zudem verstummen Sie noch jegliche Soundausgabe über die Mute-Taste. Die Rückseite des Decoders offenbart sich als Andockstelle für den ganzen Kabelsalat. Hier schließen Sie die fünf Lautsprecher, den Center-Speaker und den Subwoofer an. Praktischerweise gibt es am Decoder noch einen zweiten Subwoofer-Ausgang, so dass ein zusätzlicher Brummelkasten anschließbar ist. An Eingängen stehen weiterhin zwei (Front und Rear) für analoge und drei für digitale Soundquellen (Coaxial, Optisch und Digital DIN) bereit. Insgesamt gibt es also jede Menge Eingänge, die den Digital-Decoder zur zentralen Sound-Anlaufstelle machen. Ob Soundkarte mit analogem Ausgang, Soundkarte mit zwei analogen Ausgängen, Soundkarte mit digitalem Ausgang, Spielekonsole, DVD-Player, CD-Player oder Mini-Disc-Player – das DTT 3500 Digital lässt keinen Eingangs-Wunsch offen. Auch das externe Netzteil wird in die Decoder-Box eingestöpselt. Über die Infrarot-Fernbedienung (2 AA-1,5-Volt-Batterien liegen dem Set bei) kontrollieren Sie die wichtigsten Funktionen (An/Aus, Lautstärke, Mute, Creative Multi Speaker Surround, Eingangs-Auswahl). Hier gibt es noch eine Test-Funktion, die bei allen Lautsprechern einen kurzen Ton zur Überprüfung erzeugt. Für den Fall, dass Ihr Platz auf dem Tisch nicht für alle Lautsprecher ausreichen sollte, legte Creative/Cambridge zwei Stelzen für die hinteren Satelliten bei. Bis das System beim ersten Mal ausgepackt, aufgebaut und komplett angeschlossen war, verging locker eine halbe Stunde. Für den Decoder liegen mehrere Beschriftungs-Schablonen (2 x hellblau, 2 x Silber) bei, die Sie je nach Farb-Geschmack und Positionierung (horizontal oder vertikal) auf das Gerät stecken.

www.europe.creative.com

GOLD PLAYER PC PLAYER

PC PLAYER TEST-SIEGER

WERTUNG CREATIVE CSW DESKTOP THEATER 5.1 DTT 3500 DIGITAL ■ CA. 800 MARK

PRO
- ▲ DECODER LÄSST KAUM WÜNSCHE OFFEN
- ▲ EXZELLENTER SOUND

CONTRA
- ▼ SUBWOOFER KÖNNTE STÄRKER SEIN

PC PLAYER **92**

FAZIT

Nicht nur, dass das DTT 3500 durch die Anzahl der Lautsprecher- und Anschlussmöglichkeiten beeindruckt – nein, auch die Soundleistung ist einfach exzellent. Egal, wie weit Sie sich mit dem Leutstärkeregler trauen: Eine Verzerrung taucht nicht auf. Das Zusammenspiel der Satelliten und das Subwoofers ist ein Gedicht. Lediglich der Subwoofer könnte noch ein bisschen mehr Druck ausüben. Das DTT 3500 ist ein Allrounder, der zwar ziemlich teuer ist, sich letztendlich aber mehr als auszahlt. Wenn Sie sowieso viel Zeit am PC verbringen (Spiele, DVD), ist es die perfekte Wahl. In punkto kann nur noch eine teurere HiFi-Anlage Paroli bieten.

CREATIVE CSW DESKTOP THEATRE 5.1 DTT 2200

Laut Creative ist das »Desktop Theatre 5.1 DTT 2200« die ideale Ergänzung zu einer »Soundblaster Live! Player 5.1«-Soundkarte. Natürlich können Sie das sechsteilige System auch an eine gewöhnliche Soundkarte anschließen. Dann allerdings bleibt der Center-Speaker stumm. Dieser wartet nämlich auf einen Center/Subwoofer-Anschluss, der von Soundblaster Live! Player 5.1 ausgehen muss. Ansonsten bleibt alles wie gewohnt. Sie stellen die vier Satelliten um sich herum auf und positionieren den Center-Speaker entweder auf dem Monitor, darunter oder daneben. Einen Digital-DIN-Eingang, wie beim FPS 2000 Digital gibt es hier nicht. Deshalb auch der fehlende »Digital«-Schriftzug im Produktnamen. Dafür wurde die Kabelfernbedienung vom FPS 2000 Digital übernommen. Darüber stellen Sie die Lautstärke und die Balance ein. Am Subwoofer finden Sie zusätzlich ein Regler für die Baß-Lautstärke.

www.europe.creative.com

WERTUNG CREATIVE CSW DESKTOP THEATRE 5.1 DTT 2200 ■ CA. 400 MARK

PRO
- ▲ IDEAL FÜR DIE SB LIVE 5.1
- ▲ SAUBERER KLANG

CONTRA
- ▼ CENTER SPEAKER FUNKTIONIERT NUR BEI 5.1-SOUNDKARTEN



FAZIT

Des DTT 2200 hinterließ trotz geringerer Leistung einen besseren Eindruck als des FPS 2000 Digital. Insbesondere der Subwoofer erzeugte Klänge, die sich sauberer anhörten. An das rund 79 Mark günstigere »Xtrusio«-System von Logitech kam das DTT 2200 trotz zusätzlichem Center-Speaker aber nicht heran. Dennoch gefiel die Leistung bei Spielen und Musiktiteln. Besitzen Sie bereits eine Soundblaster Live 5.1-Soundkarte, bekommen Sie ein gut darauf abgestimmtes System.

Großer Vergleichstest: Surround-Lautsprecher-Systeme

CREATIVE CSW FOUR POINT SURROUND FPS 2000 DIGITAL



Das »FPS 2000« umfasst neben dem Subwoofer zwei vordere und zwei hintere Lautsprecher. Diese werden alle brav an den Subwoofer angeschlossen. Die Bezeichnung »Digital« im Produktnamen verdeutlicht, dass dieses System über einen digitalen DIN-Anschluss verfügt, den Sie idealerweise mit einer Soundblaster-Live!-Karte verbinden. Dadurch verbessert sich das Klangbild. Zusätzlich stellen Sie die Leistung des Subwoofers über einen Regler daran ein. Ansonsten gibt es eine praktische Kabelfernbedienung, über die Sie die Gesamt-Lautstärke und die Balance regulieren. Zur besseren Haftung der Fernbedienung liefert Creative zwei Doppelklebestreifen mit.
www.europe.creative.com

WERTUNG CREATIVE CSW FOUR POINT SURROUND FPS 2000 DIGITAL ■ CA. 300 MARK

PRO
▲ SATTER SOUND
▲ KABELFERNBEDIENUNG

CONTRA
▼ BRUMMELNDER SUBWOOFER

PC PLAYER **77**

FAZIT

In Spielen erzeugt das Set einen beeindruckenden Surround-Sound. Das Gleiche kann man beinahe auch von der Musikwiedergabe behaupten. Allerdings trübt der Subwoofer durch sein Gebrummel bei höherer Lautstärke die ansonsten solide Wiedergabe. Einen richtigen Druck bekommt der Subwoofer nicht so recht zu Stande. Ansonsten liegt das FPS 2000 Digital nur ein paar Punkte unter dem Desktop Theatre 5.1 DTT 2200 Digital von Creative.

GENIUS MARCH SW-4.1 SURROUND

Auch das »Genius March SW-4.1«-System setzt sich aus vier Satelliten und einem Subwoofer zusammen. Dieser dient als Sammelpunkt für die Kabel, die von den Satelliten ausgehen. Zwei Line-Eingänge werden zudem mit der Soundkarte verbunden. Falls keine Soundkarte mit zwei Line-Ausgängen im Rechner sitzt, verbinden Sie nur ein Line-Kabel mit dem Subwoofer und bekommen dennoch aus allen vier Lautsprechern Sound. Die Lautstärkeregelung erfolgt ebenso wie die Einstellung der Bassstärke über den Subwoofer. Da dieser im Idealfall jedoch auf den Boden unter den Tisch gehört, unternehmen Sie bei jeder Änderung der Lautstärke einen Ausflug dorthin. Ein Lautstärkeregler in einem Satelliten oder eine Kabelfernbedienung wäre sicherlich ganz praktisch gewesen.
www.genius.kye.de

WERTUNG GENIUS MARCH SW-4.1 SURROUND ■ CA. 150 MARK

PRO
▲ SCHNELL AUFGEBAUT

CONTRA
▼ SCHLECHTE SOUND-ABSTIMMUNG
▼ SCHRILLE HÖHEN
▼ WENIG FUNKTIONEN

PC PLAYER **47**

FAZIT

Das Zusammenspiel der Satelliten und des Subwoofers überzeugt überhaupt nicht. Erhöht man die Lautstärke, klingen die kleinen Lautsprecher viel zu grell und metallisch. Möchte man dieses Manko durch den Subwoofer-Regler ausgleichen, ändert sich fast nichts, da dieser außer etwas mehr Gebrummel nicht mehr aus sich kitzeln lässt. Dieser Umstand kostet das System den Kopf, da die Musik in Spielen zwar normal klingt, die Geräusche jedoch übersteuert sind und man gezwungen ist, den Sound niedrig zu halten.

GENIUS SW-5.1 SURROUND

Die 5.1er-Version der Genius-Surround-Lautsprecher besitzt beinahe die gleiche Leistungen, wie das 4.1er-Set. Den Unterschied macht der Center-Speaker, der noch einmal fünf Watt RMS-Leistung spendiert. Doch das sind noch nicht alle Vorteile des 5.1er Systems. In der Verpackung liegt zusätzlich eine Soundkarte mit einem speziellen Genius-5.1-Ausgang, passend zum Lautsprechersystem. Natürlich können Sie die Lautsprecher auch an eine bereits vorhandene Soundkarte anschließen, was jedoch nicht viel Sinn macht. Bei der Bedienung hat man sich schon etwas mehr Mühe gegeben. Am Subwoofer stehen Regler für den Center- und die hinteren Lautsprecher zur Verfügung. Ein allgemeiner, sowie ein Subwoofer-Regler fehlen ebenfalls nicht.
www.genius.kye.de

WERTUNG GENIUS SW-5.1 SURROUND ■ CA. 400 MARK

PRO
▲ GETRENNTE LAUTSPRECHER-REGLER

CONTRA
▼ SOUNDKARTE BRAUCHT NICHT JEDER
▼ SCHRILLE HÖHEN
▼ MÄßIGE QUALITÄT

PC PLAYER **55**

FAZIT

Auch hier besteht das gleiche Problem, wie schon bei den 4.1-Lautsprechern von Genius. Die Höhen fangen schon nach kurzer Zeit an, das allgemeine Klangbild zu verzerren. Da hilft auch nicht die Möglichkeit der getrennten (Center, Subwoofer, Front und Rear) Lautsprechereinstellung. Da ein Subwoofer normalerweise unter den Tisch gehört, nervt auch hier die Bedienung in gebückter Haltung. Die Soundkarte ist zwar eine nette Beigabe – wenn Sie jedoch nur neue Lautsprecher benötigen, schauen Sie sich besser nach einem anderen System um.

LABTEC ARENA-515



Der Anschluss der Kabel funktioniert hier etwas anders als bei den restlichen Kandidaten. Anstatt den Subwoofer als zentrale Anschlussstelle für alle Satelliten zu verwenden, benutzt Labtec den vorderen, rechten Satelliten als Zwischenstation für den Kabelsalat. Von dort aus gehen drei Kabelstränge mit insgesamt fünf Anschlüssen zum restlichen System. Nach der ganzen Anschluss-Prozedur ist jedoch alles gut verkabelt und es kann losgehen. Die Lautstärke kontrollieren Sie am rechten, vorderen Satelliten, wobei für die vorderen und hinteren Lautsprecher jeweils ein einzelner Lautstärkeregler vorhanden ist. Einen Regler für den Subwoofer gibt es leider nicht. Des Netzteil ist extern und die Kabellängen dürften eigentlich für jeden Schreibtisch mehr als ausreichen. Anders als alle anderen Hersteller gibt Labtec nur ein Jahr Garantie auf seine Lautsprecher-Systeme.

www.labtec.com

WERTUNG LABTEC ARENA-515 ■ CA. 150 MARK

PRO
- ▲ KLEINE SATELLITEN
- ▲ PRIMA SOUND IN SPIELEN

CONTRA
- ▼ WENIG FUNKTIONEN
- ▼ BEFRIEDIGENDES MUSIK-SYSTEM



PC PLAYER 67

FAZIT

Bis auf die Lautstärke und den Einschaltknopf gibt es nichts zu betätigen. Einen Regler für den Subwoofer und die Höhen vermissten wir natürlich. Auch ein Kopfhöreranschluss gehört mittlerweile zum guten Ton. Dafür beanspruchen die Satelliten durch ihre Schmächtigkeit nicht all zu viel Platz und vermitteln eine saubere Sound-Qualität. Trotz des fehlenden Subwoofer-Reglers wurden die Höhen gut auf den etwas schwachbrünstigen Bass abgestimmt. Ein brauchbares Surround-System, das ein paar Funktionen mehr verdient hätte.

PC PLAYER PREIS-TIPP

LOGITECH SOUNDMAN SR-30

Ein vierteiliges Lautsprecherset mit durchschnittlicher Qualität ist das Logitech »SoundMan SR-30«-System. Statt nur die vier Lautsprecher und einen Subwoofer mitzuliefern, bekommen Sie außerdem eine brauchbare Kabelfernbedienung dazu. Darüber regeln Sie die vorderen und hinteren Lautsprecher voneinander getrennt. Der Regler für den Subwoofer befindet sich allerdings an selbigem, wodurch Sie hin und wieder zum Subwoofer kriechen dürfen. Dafür lässt sich das System über die Kabelfernbedienung An- und Ausschalten. Außerdem sitzt an letzterer noch ein Kopfhöreranschluss, der nicht bei allen Systemen zur Standard-Ausstattung gehört. An Softwarebeigaben finden Sie im Karton noch eine CD mit verschiedenen Programmen (Music-Match Jukebox, Music- und Dance-Maker, AudioPix, Qcreator, Kool Karaoke, SoundJam MP, Liquid Player) und ein paar Liedern.

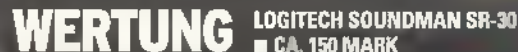
www.logitech.de

WERTUNG LOGITECH SOUNDMAN SR-30 ■ CA. 150 MARK

PRO
- ▲ KABELFERNBEDIENUNG
- ▲ GUTE LAUTSPRECHERLEISTUNG

CONTRA
- ▼ TIEFEN-REGLER AM SUBWOOFER

PC PLAYER 70



FAZIT

Das SoundMan-SR-30-System ist zwar nicht der Überflieger – dafür bekommen Sie jedoch ein äußerst zuverlässiges und gut ausgestattetes Set, dessen Satelliten und Subwoofer gut aufeinander abgestimmt wurden. Wer zudem noch Wert auf optisch schicke Lautsprecher legt und darüber hinaus nicht zu viel Geld ausgeben möchte, der macht mit dem fünfteiligen Boxenset einen guten Fang.

LOGITECH SOUNDMAN XTRUSIO DSR-100

Auch hier heißt die Zusammenstellung: vier Satelliten und ein Subwoofer. Trotzdem hat das System um einiges mehr auf dem Kasten, als das Logitech SR-30. Das liegt in erster Linie am überdimensionalen Subwoofer, der außerdem über zwei Höhen- und Tiefenregler (Environment Equalizer) verfügt. Mit denen betreiben Sie zusätzliches Feintuning. Eine Kabelfernbedienung ist natürlich auch dabei. Hier regeln Sie die Lautstärke und die Lautsprecher-Balance. An der Kabelfernbedienung sitzt zudem ein Kopfhörereingang. Bei den Anschlüssen am Subwoofer zeigt sich das übliche Bild: Neben vier Lautsprecherausgängen und dem Anschluss für die handliche Kabelfernbedienung gibt es zusätzlich einen digitalen Eingang. Hierfür liegen ein passendes Kabel und zwei Adapterstücke bei. Das Netzteil sitzt praktischerweise im Subwoofer.

www.logitech.de

WERTUNG LOGITECH SOUNDMAN XTRUSIO DSR-100 ■ CA. 340 MARK

PRO
- ▲ TOLLER KLANG
- ▲ KABELFERNBEDIENUNG

CONTRA
- ▼ KEIN SUBWOOFER-REGLER AN DER FERNBEDIENUNG



PC PLAYER 83

FAZIT

Das »Xtrusio DSR-100«-System gehörte in diesem Vergleichstest zu den echten Soundkanonen. Der Surround-Sound überzeugte mit den qualitativ guten Satelliten und der Subwoofer prasste seine Dezibel ordentlich in die Redaktionsgemächer. Insgesamt ein sehr gutes System, bei dem wir außer einer fehlenden Subwoofer-Regelung an der Kabelfernbedienung keine Mankos entdeckten. Ob »F1 Racing«-Simulation, Q3A oder einfach nur Musik – das DSR-100 hinterließ in allen Disziplinen einen sehr guten Gesamteindruck.

Großer Vergleichstest: Surround-Lautsprecher-Systeme

ALLE GETESTETEN LAUTSPRECHER AUF EINEN BLICK

Hersteller	Creative CSW	Videologic	Logitech	Creative CSW	Creative CSW	Logitech	Labtec	Genius	Genius
Produktname	Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital	Sirocco	SoundMan Xtrusio DSR-100	Desktop Theatre 5.1 DTT 2200	Four Point Surround FPS 2000 Digital	SoundMan SR-30	Arena-515	SW-5.1 Surround	Morch SW-4.1 Surround
Preis (circa)	800 Mark	800 Mark	340 Mark	400 Mork	300 Mark	150 Mark	150 Mark	400 Mark	150 Mark
Webseite	www.europe. craative.com	www.vidao logic.com	www.logitech.da	www.europa. creativa.com	www.europe. creative.com	www.logitach.de	www.labtec.com	www.genius.kye.de	www.genius.kya.de
Hotlina	(069) 66982900	(06103) 93470	(089) 894670	(069) 66982900	(069) 66982900	(089) 894670	(0811) 997130	(02173) 974321	(02173) 974321
Satelliten (RMS)	7 Watt (21 Watt Centar)	4 x 15 Watt	4 x 12 Watt	5 Watt	7 Wott	4 x 3,5 Watt	4 x 5 Watt	5 x 5 Watt	4 x 5 Watt
Subwoofer (RMS)	35 Watt	40 Watt	52 Watt	17 Watt	25 Watt	16 Watt	11 Watt	20 Watt	20 Watt
Funktionen	Lautstärke, Surround, Subwoofer, Center, Mute, Rest: siehe Test	Lautstärke, Bass und Surround (am Gehäuse)	Lautstärke (Front/Rear) und Balance an Kabel-fernbedienung, Subwoofer und EQ (an Subwoofer)	Lautstärke+Balance (Kabalfernbedienung), Subwoofer (am Subwoofer)	Lautstärke, Balance, Subwoofer (am Subwoofer)	Lautstärke (Front/ Rear), Subwoofer (an Subwoofer)	Gatrennta Lautstärka-ragler (Front/Raar) an einem Satelliten	Center, Master, Rear, Sub (am Subwoofer)	Lautstörke, Subwoofer (am Subwoofer)
Eingänge	1 x Front, 1 x Rear, 5 Lautsprecher, 2 Subwoofer-Eingänga, 1 Digital-DIN-Eingong, Coaxial, Dptisch, Digital DIN	1 x Front, 1 x Rear, 1 x Digital, 1 x Linaln	1 x Front, 1 x Rear, 2 x 2 Lautsprecher, Fernbedienung, Digital-Eingang (om Subwoofer)	1 x Front, 1 x Raar, 2 x 2 Lautsprecher, Center, Center/ Subwoofer, Kabel-fernbedienung	1 x Front-, 1 x Rear-Eingang, 2 x 4 Laut-spracharaingänge, Digital-DIN-Eingang (am Subwoofer)	1 x Front, 1 x Rear, 2 x 2 Lautsprecher, Fernbedienung (om Subwoofer)	2 x 1 Front-, 2 x 1 Rear-Eingang am Subwoofer	2 x 1 Front-, 2 x 1 Rear-, 2 x 1 Center-Eingang am Subwoofer	1 x Front, 1 x Rear (am Subwoofer)
Kopfhöreranschluss	Nain	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	Nain	Nein	Nein
Handbuch	Englisch	Deutsch	Deutsch	Deutsch	Deutsch	Deutsch	Deutsch	Deutsch	Englisch
Netzteil	Extem	Intern	Intern	Extem	Extem	Extem	Extern	Intam	Intam
Kabellönge (Satelliten)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Gorontie	2 Jahre	2 Jahra	2 Jahre	2 Jahre	2 Jahra	2 Jahro	1 Jahr	2 Jahre	2 Jahre
Besonderheiten	Dolby Digital Decoder, Lautsprecher-Standbeine	Verstärker	PowerDVD 2.5, Musik-CD mit Programmen			Musik-CD mit Programmen		5.1-Soundkarte, Power DVD Pro 3.0	
Bedienung	100	90	70	70	70	70	60	60	50
Ausstottung	100	90	90	85	70	70	60	70	60
Leistung	90	90	85	80	90	70	70	50	50
Gesamtwertung	92	88	83	01	77	70	67	55	47

VIDEOLOGIC SIROCCO

Videologics Sirocco gehört zu besten Systeman, die Sia für Home-PCs finden können. Die Edel-Ausstattung setzt sich aus vier Satelliten, einem Subwoofer und einer externen Verstärker-Box zusammen. An Funktionen gönnte man dem 800 Mark teuren Sirocco Regler für die Lautstärke, den Bass und den Surround-Sound. An der Rücksaite stehen neben einem digitalen und Line-Eingang noch die obligatorischen Front und Rear-Eingänge zur Verfügung. Brauchbare Gimmicks, wie eina Fernbedienung oder weitere Regler und Ein- oder Ausgänga wurden beim Sirocco aber weggelassen. In dieser Disziplin haben die High-End-Systeme von Creative wiederum die Nase vorn.

www.videologic.de

FAZIT

Des Sirocco-System könnte fast schon als Hifi-Anlage durchgehan. Während andere Systeme jedoch einen Center-Speaker und mehr Funktionen am Decoder oder Verstärker besitzen, hat man beim Sirocco darauf verzichtet. Dennoch punkten die Lautsprecher dank einer hervorragenden Soundleistung, welcha durch das gelungene Zusammenspiel der Satelliten und des druckvollen Subwoofers zustande kommt. Trotz der herausragenden Soundqualität muss sich das Sirocco dem DTT 3500 aber geschlagen geben.

WERTUNG

VIDEDLOGIC SIRDCCD
■ CA. 800 MARK

PRO
- ▲ SATTER BASS UND KLARE HÖHEN
- ▲ EXTERNE VERSTÄRKER-BOX

CONTRA
- ▼ KEIN CENTER-SPEAKER
- ▼ DTT 3500 HAT MEHR FUNKTIONEN



RISTS FAZIT

Der Surround-Lautsprechermarkt boomt. Immer mehr Spielar antdecken dank Titeln mit EAX-Unterstützung oder Filmen auf DVD die Vorzüge eines solchan Systems. Im Vergl aich zu gewöhnlichen Stereo-Lautsprechern ist der Spaß jedoch alles andere als günstig. Die beiden Erstplatzierten lessen ihren Geldbeutel auch gleich um 800 Mark abmagern. Das ist aber ein ganz normales Phänomen - bei Lautsprechern gilt nämlich die Faustregel: Je teurer, desto besser. Absahner Nummer Eins wurde des DTT 3500 von Creative, das nicht nur einen astreinen und satten Klang erzeugte, sondern auch in Ausstattung und Bedienung überzeugte. Dicht darauf folgte Videologics Sirocco, des zwar nicht so viele Funktionen besitzt - dafür aber in seiner Soundleistung kräftig Punkte sammeln konnte. Platz Nummer Drei belegt Logitechs Xtrusio, das für gerada einmal 340 Mark einen verdemmt gutan Sound in den Raum wirft. Den Preistipp-Drdan holte sich das SR-30-System, ebenfalls von Logitech, welches aina durchschnittliche Leistung zum erträglichen Preis von 150 Mark zustande brachte. Auch das System von Labtec besitzt einen für Surround-Lautsprecher attraktiven Preis.

Neue NVIDIA-Grafikkarte

NVIDIA GEFORCE3

Gerade ein halbes Jahr ist es her, seit NVIDIA die letzte Grafikrakete präsentierte. Der neue Chip führt nicht nur in der Fameraten-Disziplin an, sondern hält auch einige neue Features bereit.



Die ersten GeForce-3-Karten – hier die Elsa Gladiac – sollen schon im März im Laden stehen



Verbessertes Bump-Mapping und neue Spiegeleffekte lassen 3D-Objekte um einiges realistischer aussehen.

Während sich die Geschwindigkeit bei Computerprozessoren »nur« etwa alle 18 Monate verdoppelt, sieht es bei Grafikkarten um einiges drastischer aus. Nach nur sechs Monaten zählt der damals sündhaft teure erworbene Beschleuniger eigentlich schon zum alten Eisen.

»NVIDIA lehrt der Konkurrenz wieder das Fürchten.«

Die GeForce3, damals noch unter dem Arbeitstitel NV20 bekannt, ist nicht nur wie ihre Vorgängerin eine etwas höher getaktete Variante der GeForce256, sondern kommt mit einem völlig neuen Design daher. Über 57 Millionen Transistoren – der neue Pentium 4 besitzt gerade mal 42 Millionen – befinden sich auf dem Chip, der mit 200 MHz getaktet ist. Der Wert liegt etwas unter den Erwartungen, aber um die GeForce2 ordentlich zu toppen, hat sich NVIDIA einige Tricks einfallen lassen.


Der NV20-Chip im Größenvergleich mit einem Pfennigstück: 57 Millionen Transistoren finden auf dem Stück Silizium Platz.

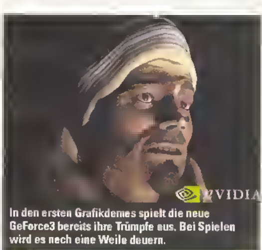
Lightspeed Memory Architecture

Ein bisheriger Engpass bei den Grafikkarten war das Speicher-Management. Die neue GeForce3 besitzt statt einen nun vier separate Memory-Controller, wodurch der Chip theoretisch bis zu vier Mal schneller angesprochen werden kann. Darüber hinaus spart man noch durch die Z-Compression weitere Rechenzeit, indem 3D-Objekte, die kurzzeitig von anderen Figuren verdeckt sind, gar nicht erst berechnet werden. Das Ergebnis: Bei den Benchmarks zeigen Spiele wie Q3 eine rasante Geschwindigkeitsverbesserung von über 100 Prozent.

Nicht nur schneller, sondern auch schöner sollen die Spiele der Zukunft werden. So wurde die mit der ersten GeForce-Karte eingeführte Transform&Lighting-Engine weiter verbessert. In einer Programmbibliothek finden sich bereits mehrere festgelegte Effekte, die direkt angesprochen werden können. So gibt es beispielsweise verbesserte Lichtreflexionen. Besonders eindrucksvoll ist die Darstellung von Fellen und Haaren. Dafür brauchen Spieldesigner nicht extra Polygone erstellen: Sie legen an einer Figur lediglich einige Orientierungspunkte für die Grafikkarte fest, den Verlauf der Haare einschließlich ihrer Bewegungen berechnet der Chip dann von alleine – ohne ein Zutun der CPU. Mit dieser neuen Technik lassen sich auch Oberflächenstrukturen ohne größeren Rechenaufwand wesentlich detaillierter darstellen. Damit sämtliche Objekte noch realistischer wirken, lassen sich übrigens bis zu vier Texturen gleichzeitig auf eine Figur legen. Schließlich beherrscht die neue Chipgeneration endlich richtige Kantenglättung, so dass die hässlichen Treppeneffekte beim Bewegen von Objekten der Vergangenheit angehören.

Fazit

Chiphersteller NVIDIA lehrt der Konkurrenz wieder einmal mehr das Fürchten. Die neuen Features klingen zumindest auf dem Papier sehr viel versprechend. Jedoch bringen sie erst etwas, wenn Spiele für diese auch optimiert werden – und bis solche erscheinen, steht wahrscheinlich schon die nächste Chipgeneration in den Händlerregalen. Etwas warten zahlt sich mit Sicherheit aus, denn die ersten Karten mit dem GeForce3 werden abhängig vom aktuellen Speicherpreis bis zu 1500 Mark kosten. Und damit der flotte Grafikchip seine volle Leistung entfalten kann, sollte in Ihrem Rechner schon ein Prozessor mit mindestens einem stolzen Gigahertz schlagen. Genaueres werden wir Ihnen in der nächsten Ausgabe sagen, wenn wir die ersten Karten auf Herz und Nieren überprüft haben. **(dk)**



In den ersten Grafikdemos spielt die neue GeForce3 bereits ihre Trümpfe aus. Bei Spielen wird es noch eine Weile dauern.

DIE DATEN DER GEFORCE3

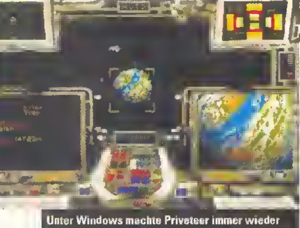
- 200 MHz Taktfrequenz
- 800 Mpix/s Füllrate
- Programmierbare T&L-Einheit
- 64 oder 128 MByte DDR-RAM mit 460 MHz Taktfrequenz
- 57 Millionen Transistoren
- Lightspeed Memory Architecture
- 4 Rendering-Pipelines
- 4 Texturen pro Pipeline
- 350 MHz RAMDAC
- Pixel-Shader-Technik
- Full-Screen-Anti-Aliasing
- Optimiert für DirectX 8

KEINE PANIK!



Diesmal helfen wir alten DOS(e)-Spielen unter Windows auf die Sprünge.

Da hat man Unsummen an RAM, die krasseste Grafikkarte und sowieso den fiesesten Prozessor im Rechner - aber ein uraltes Lieblingsspiel verweigert vehement die Zusammenarbeit ...



Unter Windows machte Privateer immer wieder Mucken. Zur einwandfreien Spielbarkeit überredeten wir es erst mit einer reinen DOS-Umgebung.

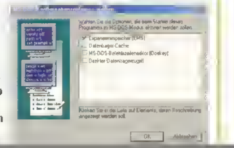
Es ist tragischerweise alles andere als einfach, einen Großteil der damals erhältlichen Spiele auf heutigen PCs zur Zusammenarbeit zu überreden. Woran das liegt?

In erster Linie tragen Windows und die dafür entstandenen Spiele die Schuld. Natürlich bedeutet das keinen Nachteil, wenn sich Spiele heutzutage von jedermann problemlos installieren und wieder löschen lassen. Durch die neue Spielumgebung litt aber ganz drastisch die Kompatibilität zu älteren Titeln. Das Extrembeispiel stellt wohl Windows ME dar, das sich nur mit Tricks in den DOS-Modus einschüchtern lässt. Besser sieht es da schon unter Windows 95/98/98SE aus. Hier fiel der DOS-Modus nicht der Consumerblendung zum Opfer, sondern darf weiterhin sein Dasein als Stütze für den Windows-Wasserkopf fristen. Zwei Ansätze führen zum Ziel, um die alten Lieblingstitel auch unter den Windows-Voraussetzungen zu spielen.

Fensterln

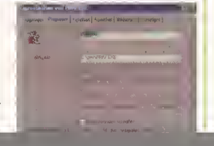
Die einfachste Variante ist es, ein Spiel von der Windows-Oberfläche aus zu starten. Wie Sie hier am besten vorgehen, sehen Sie in den unteren beiden Kästen »Windows ME« und »Windows 95/98«. Über einen Rechtsklick auf die .exe-Datei des Spiels rufen Sie die Eigenschaften auf. Dort konfigurieren Sie je nach Windows-Version und der Umgebungs-Anforderung des Spiels den »konventionellen Speicher« (maximal 640 KByte), den »Expansionsspeicher« (EMS) und den Erweiterungsspeicher (XMS). Unter Windows 95/98 ist es

WIN ME



Unter ME fühlen sich alte DOS-Spiele gar nicht wohl. Zwar funktionieren manche Titel auf Anhieb – sobald aber Konfigurationsdateien notwendig sind, geht wegen dem wegrationalisierten DOS-

WIN 95/98



Hier sieht es schon viel besser aus. Gnädigerweise darf man unter Win 95/98 während dem Bootvorgang durch Drücken der F8-Taste (nur Eingabeaufforderung) auch im DOS-Modus boot

Technik Treff

Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

KOPFHÖRER UND 3D-SOUND

Soziale Randbedingungen (Nachbarn, Freundin, Baby ...) zwingen mich dazu bei PC-Spielen einen Kopfhörer aufzusetzen. Da demnächst ein neuer Rechner ins Haus steht, stellt sich für mich die Frage, nach einer Soundkarte mit 3D-Sound. (Gerhard Heide)

Woher kenne ich dieses Problem nur? Kurz zur Funktionsweise des 3D-Soundverfahrens: Das menschliche Ohr »ortet« Schallquellen mit Hilfe von Phasenauslöschungen. Das linke Ohr nimmt wegen des Abstandes der Ohren zueinander einen geringfügig anderen Klang wahr, als das rechte. Aus dieser Klangdifferenz erkennt das Gehirn den Ort einer Schallquelle. 3D-Soundverfahren nutzen das aus, indem sie Phasenauslöschungen künstlich simulieren und so dem Ohr eine Klangposition vorgaukeln. Dies bedingt leider den Einsatz von Boxen (die obendrein recht genau aufgestellt sein müssen). Bei einem Kopfhörer findet der Klang nicht vor, sondern »im Kopf« des Zuhörers statt. Und weil unser Gehirn darauf nicht vorbereitet ist, ermöglichen Kopfhörer keine räumliche Ortung. Wenn Sie also auf Kopfhörer angewiesen sind, ist die Soundkarte fast egal. Stecken Sie das Geld lieber in gute und vor allem angenehm zu tragende Kopfhörer.

PENTIUM 4

Ich finde den Test von AMD gegen Intel gut. Das AMD zurzeit noch schneller ist verstehe ich auch. Aber das Fazit nicht. Warten Sie erst mal ab, bis die ersten Spiele »ISSE2«-Unterstützung haben. Da sieht der Athlon nämlich alt aus. Das sollten Sie in Ihrem Test auch dazu schreiben. Käufer des Pentium 4 sind für die Zukunft bestens ausgestattet (dank ISSE2). (Christian Mueller)

Schon mit Blick auf den Preis für die überteuerten RAMBUS-Bausteine sehe ich den Kauf eines Pentium-4-Systems im Moment als finanziellen Wahnsinn an. So viel besser und schneller kann ein Spiel mit ISSE2-Optimierung ja gar nicht sein, um den dreifachen Preis zu rechtfertigen. Zur Not schalte ich einfach die Auflösung meines Spiels etwas herunter und freue mich trotzdem über eine flüssige Darstellung. Und ob sich nun alle Spieleprogrammierer wie die Verrückten so auf ISSE2 stürzen, wie Intel es gerne hätte, sehe ich auch noch nicht. Mit Blick auf die Xbox vermute ich mal eher, dass die Programmierer von ihren Bossen zu kompatibler Programmierung geknechtet werden, damit die Spiele eben nicht nur auf dem PC, sondern auch auf der Xbox laufen. Da dürfte für die Firmen mehr Geld zu holen sein, als mit der ISSE2-Optimierung.

Im Moment ist der Pentium 4 schlichtweg viel zu teuer, was ihn als Spiele-Prozessor deklassiert.

CD IM CD-ROM EXPLODIERT

Ich habe da ein kleines Problem mit meinem CD-RDM Laufwerk. Ich besitze ein Samsung »SC-152B« mit 52-facher Geschwindigkeit. Es ist vier Monate alt und es hatte mir bis jetzt beim Lesen von CDs keine Probleme gemacht. Der einzige merkwürdige Umstand war immer, dass es die CDs erhitzt bat. Heute aber ist mir etwas schier Unglaubliches passiert: Ich setze mich an meinem Computer, lege einen meiner selbstgebrannten Rohlinge ein, und was passiert? Die CD explodiert wortwörtlich in meinem Laufwerk. Ein paar Stücke von der CD schauen aus dem Laufwerk heraus; der Rest ist noch drinnen. Natürlich hat das Laufwerk nach dem Entfernen der CD-Fetzen nicht mehr funktioniert. Seltsam ist vor allem der Umstand, dass ich die CD gar nicht benutzt hatte. Könnt Ihr mir vielleicht sagen was da passiert ist, denn ich finde es gar nicht toll, wenn ich jetzt ein neues CD-RDM kaufen darf. (Benjamin Busch)

Sachen gibts! Ich gehe mal davon aus, dass niemand einen Sprengsatz im CD-ROM-Laufwerk deponiert hat (Silvesterböller). Deswegen tippe ich hier entweder auf einen schadhaften CD-Rohling, der vielleicht eine leichte Unwucht hatte oder eine schon leicht unwuchtige Spindel im CD-ROM-Laufwerk. Durch die hohe Rotationsgeschwindigkeit des 52fach-Laufwerkes hat es die CD dadurch vermutlich zerbröselt. Theoretisch wäre das ein Fall für das »Produkthaftungsgesetz«. Ob Sie das allerdings beim Hersteller des Laufwerkes oder dem des Rohlings nachgewiesen bekommen, wage ich zu bezweifeln. Deshalb müssen Sie hier wohl in den sauren Apfel beißen.

ULTRA DMA 66 ZU LANGSAM

Ich besitze das Abit-Motherboard »BE 6-II« (bietet UDMA/66) mit einer IBM-Festplatte (DJNA 371350, auch geeignet für UDMA/66). Wenn ich die Festplatte an den UDMA/66-Controller anschließe, habe ich eine wesentlich geringere Festplatten-Performance als mit UDMA/33. Wie kann dies möglich sein? (Alexander Sauer)

Vermutlich ist hier im BIOS der UDMA-Modus nicht aktiviert. In einigen BIOS-Versionen der Firma Award findet sich diese Einstellung im »Chipset Features Setup«. Dort den »IDE Ultra DMA Mode« am besten auf »Auto« stellen.

CPU-OVERCLOCKING

Ich habe vor, einen Celeron 733 (66,83 x 11) durch Veränderung des FSB auf 83 MHz beziehungsweise des Multiplikators auf 12 zu übertakten. Rein rechnerisch ergibt dies einen Takt von knapp 1 GHz (12 x B3 = 996 MHz). Welchen Lüfter sollte ich dafür benutzen? Welche Komplikationen könnten mich erwarten? (Peter Ludwig)

Die üblichen Warnungen von wegen »soll man nicht machen«, schenke ich mir jetzt mal, weil das ja sowieso niemanden zu interessieren scheint. Allerdings weise ich, meine bereits vorhanden und noch zukünftigen Verwandten, der Future-Verlag und dessen Mitarbeiter (sowie deren vorhandene und noch in Entstehung befindlichen Verwandten), jegliche Verantwortung für entstehende Folgen aus der Übertaktung eines Prozessor ab. Oder

anders: Es ist Ihre Schuld, wenn Ihnen das Teil um die Ohren fliegt. Aus diesem Grund kann ich auch schlecht eine Empfehlung für eine Übertaktung geben. Immerhin soll in diesem Fall der Prozessor um rund 25 Prozent schneller gemacht werden. Der dickste Lüfter im Laden sowie eine ausreichende Luftzufuhr im PC-Gehäuse wären schon mal gute Maßnahmen. Alles andere ist schlichtweg Glück.

■ RAM-BAUSTEINE MISCHEN

Kann ich zu meinem 64-MByte-RAM-Baustein einen 128er-Beustein einsetzen? Oder würde es debei Probleme geben? (André Klein)

Generell gibt erst einmal das Handbuch zum Motherboard Auskunft; einige Boards lassen eine gemischte Bestückung nämlich nicht zu. Erschwerend kommt die unglaubliche Vielfalt an unterschiedlichen Herstellern von Boards und RAM-Riegeln hinzu, so dass ich eine generelle Empfehlung nicht geben kann. Relativ problemlos dürfte eine Kombination exakt gleicher RAM-Riegel sein; was bei 64-MByte- und 128-MByte-DIMMs ja schon mal nicht der Fall sein kann. Außerdem ist dann natürlich die Frage, wo man nach einem Jahr noch mal einen exakt gleichen RAM-Riegel herbekommt. Ich wäre generell vorsichtig bei gemischter Bestückung.

■ AMIGA AN TV-KARTE

Kann ich, wenn ich eine TV-Kerte in meinen PC einbeue, euch einen Amige enschließen und so über den PC-Monitor Amigaspiele spielen? (Friedrich Klopf)

Ich erinnere mich dunkel (lange, lange ist's her), dass der Amiga standardmäßig nur einen RGB-Ausgang hatte und ein Video- beziehungsweise Fernseh-Signal nur über eine sagenhaft schlechte externe Videobox gewandelt wurde. Sofern Sie ein Videosignal haben (und Ihre TV-Karte einen Video-Eingang hat), können Sie damit durchaus am PC-Monitor mit dem Amiga arbeiten. Das gilt übrigens auch für Konsolen-Geräte wie »Super Nintendo«, »Mega Drive«, »Saturn«, »PlayStation«, »Nintendo 64«, »Dreamcast« und »PlayStation 2«.

■ DURON/700

Ich bin Besitzer eines Duron-700. Kann ich mit dem Prozessor euch Spiele spielen, für die ein Pentium3/500 als Mindestenforderung engeben wird? (Jakob Helm)

Ja, absolut. Diese beiden Prozessoren dürften ungefähr dieselbe Leistung haben.

■ MPEG-VIDEOS

Wenn ich MPEG-Videos (in der PAL-Auflösung) auf CD brenne - kenn diese CD dann in einem DVD-Player wiedergegeben werden? Kenn die CD eventuell euch mit der PS2 wiedergegeben werden? (Jochen Kranzer)

Zunächst einmal geht das nicht. Damit das grundsätzlich funktioniert, muss eine so genannte »Video CD« erstellt werden (VCD). Zum einen benötigen Sie dazu eine MPEG-1-Datei in einem speziellen Format, das aber fast jeder aktuelle Encoder erzeugt. Video-CDs brennen Sie dann mit dem »Video-CD-Creator«, der beim »Easy-CD-Creator Deluxe« dabei ist. Zum anderen muss der DVD-Player Video-CDs abspielen können. Das können nämlich nicht alle DVD-Player (aber die meisten). Drittens schließlich muss der DVD-Player eine CD-R lesen können. Sony-Geräte sind da zum Beispiel außen vor, ebenso die »PlayStation 2«. Eine interessante Informationsquelle für genau diese Fragen ist im Internet das »DVD Board« (http://www.dvdboard.de) und der »Video CD Helper« (http://www.vcdhelper.com).

■ ELITEGROUP DUAL-PROZESSORBOARD

Welche CPUs kenn ich in das Duel-Prozessor-Mainboerd von Elitegroup einsetzen, das Ihr in Eurer letzten Ausgabe ebgebildet habt? Ich hebe einen AMD K6-2/400 und wollte ihn »duplizieren«. Unterstützt des Meinboard diese CPU oder nicht? (Ferdinand Mohr)

Ältere AMD-Prozessor (K6-2) passen leider nicht in aktuelle Doppelprozessor-Boards.

Das »D6VAA« von Elitegroup (vorgestellt in Ausgabe 2/2001, Seite 166) ist mit 370er-Sockeln ausgerüstet. Damit ist es nur für Celerons und Pentiums im (FC)PGA-Gehäuse geeignet. Generell können AMD-Prozessoren nicht in aktuelle Boards für moderne Intel-Prozessoren eingesetzt werden. Eine genauere Beschreibung des Boards erhalten Sie übrigens unter http://www.elitegroup.de.

■ VOODOO 5

Ich trege mich mit dem Gedenken, für meinen Pentium3/1000 eine »Voodoo 5«-Kerte anzuscheffen (els Ersetz für meine »alte« Voodoo 3, mit der ich sehr, sehr zufrieden wer). Schließlich ist die »Voodoo 5« die mit Abstend günstigste 64-MByte-Karte und kostet weniger als die Hälfte einer »GeForce 2 GTS«. Würden Sie persönlich die Voodoo 5 (zum Beispiel im Hinblick auf des Preis-Leistungsverhältnis beziehungsweise auch vor dem Hintergrund des Verkaufs von 3Dfx an NVIDIA) noch keufen? Ist die Leistung noch zeitgemäß? Oder werden schnelle AMD- oder Pentium-3-Prozessoren von ihr eher eusgebremst? Wie wird die Versorgung mit Treibern in Zukunft sein (zum Beispiel die Anpassung en DirectX 9.0)? (Marcus Breiter)

Die Voodoo 5 ist generell eine sehr gute Karte, wobei ich persönlich immer wieder die Erfahrung gemacht habe, dass Spiele mit »Glide« einfach besser als mit »DirectX« laufen. Eben wegen der Treiber-Problematik wäre ich heute jedoch bei Voodoo-Karten vorsichtig. Deswegen vielleicht noch eine andere Überlegung: Generell ist so nach drei Jahren immer ein komplett neuer PC fällig. Dank verschiedener Innovationen der PC-Industrie, müssen Sie sich sowieso fast immer alles neu kaufen, wenn Sie »up to date« sein wollen. Für die nächsten zwei Jahre durfte die Voodoo-5-Karte noch problemlos ihren Dienst versehen. Wenn men sich damit abfindet, danach sowieso wieder neu anzufangen, ist heute der Kauf einer Voodoo-5-Karte sicherlich nicht die schlechteste Wahl.

■ CELERON GEGEN PENTIUM

Wo liegt eigentlich der Unterschied zwischen einem Celeron und einem Pentium? (Stefan Hartmann)

Der »Celeron«-Prozessor ist die abgespeckte Variante des Pentium-Prozessors. Er hat weniger Cache, ursprünglich einen langsameren FSB (66 statt 100/133 MHz) und ist geringer getaktet. Chipintern haben die Celerons allerdings eine schnellere Anbindung an den internen Cache, was die geringere Cache-Größe wiederum teilweise ausgleicht. Außerdem lassen sich verschiedene Celerons relativ problemlos übertakten. Durch den technisch geringeren Aufwand als bei den dicken Pentiums sind die Chips deshalb billiger. Ob man als Spieler lieber einen Celeron oder einen Pentium nimmt, hängt vor allem vom Geldbeutel ab.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir v[illegible] [illegible] Fragen in der nächsten [illegible]be unterzubringen

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
[illegible]ion [illegible] Player
[illegible]

Wir bitten um Verständnis, dess wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

LAN PLAYER

PlanetLAN ließ seine Webseitenbesucher die LAN-Party des Jahres küren. Das »Große Beben 2« heimste die meisten Stimmen ein.

Der letzte LAN-Player berichtete über die Mr.- und Mrs.-LAN-Wahl. Wegen der großen Publikumsresonanz konnten die Besucher von PlanetLAN schon kurze Zeit später an der nächsten Wahl teilnehmen.

Diesmal galt es, die beste Party des Jahres 2000 zu wählen. Alle Veranstaltungen mit mindestens 100 Teilnehmern, die in den Terminlisten von PlanetLAN eingetragen waren, konnten in mehreren Kategorien gewählt werden. Die Wahl wurde den Partygängern wirklich nicht leicht gemacht – so gingen einerseits die großen Partys wie »Ruhrpott Ruler«, »DarkBreed – Breaking Normality« oder »Das Große Beben 2« auf Stimmenfang – andererseits rangen auch kleinere Events mit ausgefallenen Locations, wie »BIG WHOOP – the dome« (in einem Hotel), »DarkBreed – the audience is fragging« (in einem Kino) oder die österreichische »neXPERTS: sound2 wear LANparty« (in einem fahrenden Zug) um die Gunst der Wähler. Um die Umfrage noch attraktiver zu machen, wurden unter allen Teilnehmern eine Vielzahl an Preisen verlost, unter anderem eine Digitalkamera von Kodak, weitere Hardware und einige PC-Player-Abos. Nachdem Tausende LAN-Party-Besucher ihre Stimmen abgegeben hatten, wurde das Ergebnis der Wahl bekannt gegeben: Gewonnen hat das »Große Beben 2« (Erfurt), Zweiter wurde die »DarkBreed – The Audience is Fragging« (Sulzbach), gefolgt von der »GSG Netzwerksession XXL« (Ruhrgebiet). In Österreich gewann die »LANWA(H)N 2000«, in der Schweiz hieß der Sieger »grandmother 2«. Die siegreichen Partys können ab sofort ihre Website mit einer virtuellen Auszeichnung schmücken. Ausführliche Ranglisten in den einzelnen Kategorien kann man sich auf PlanetLAN anschauen: [illegible].

PlanetLAN 1. 2000 PARTY DES JAHRES

DarkBread LAN-Party im Kino – hier konnte man sich während der Zockerei »Matrix« anschauen.



Bei großen Partys stiefelt mittlerweile nicht mehr nur die Spielepresse durch die LAN-Gassen.

Gute Aussichten

Überraschenderweise konnten sich auch kleinere Partys auf den vorderen Rängen platzieren. So kamen ausgefallene Locations bei den Wählern besonders gut an. Kinos, Züge, Hotels oder Open Air, es gab kaum einen Ort, an dem keine LAN-Party abgefeiert wurde. Die »Massive Team Attack« findet bald in einem Feriendorf statt, wo die einzelnen Clans mehrere, untereinander vernetzte Häuser besetzen. Wir sind gespannt, was sich die Veranstalter noch so an schrillen Gegenden einfallen lassen. **(Andreas Wessel/jr)**

LAN-Party-Termine in Deutschland

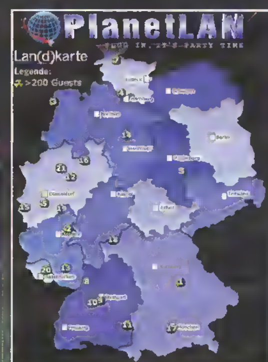
März 2001 bis April 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	09.03.2001	NEW-Nation MegaLAN	Burglengenfeld	320	www.new-nation.de
2	09.03.2001	Ruffnecks Lan Wars 3	Holza[illegible]	250	www.ruffnecks.de
3	09.03.2001	N-Fra[illegible]	Nordseehalle Emden	600	http://nn[illegible]nw.de
4	10.03.2001	Fra[illegible]Show 18	Pinneber[illegible] (HH	400	htt[illegible]://net[illegible]en.lan[illegible]art[illegible].de
5	16.03.2001	Ome[illegible]a Pro[illegible]ekt	Leverkusen	250	www.omegaprojekt.de
6	16.03.2001	LANnation	Dessau	300	www.LANnation.de
7	23.03.2001	[SPANK]TheLAN 10	Rendsbur[illegible]	300	www.s[illegible]enkthelan.de
8	23.03.2001	Gigahertz LAN: PHASE VI	Bruchsal/Büchenau	220	www.gigahertz-lan.de
9	30.03.2001	extremeGamez	Esslingen Zell	650	www.extreme[illegible]amez.or[illegible]
10	30.03.2001	ZAPZONE	Tübingen Halle B27	300	www.zap-zone.de
11	06.04.2001	Sit Down and Fi[illegible]ht	Babenhausen	250	www.circleofblood.de
12	06.04.2001	Slaughterhouse #4	Welver	300	www.ncsclan.de
13	06.04.2001	LANoRAMA 4	Weilerbach	300	www.lanorama.de
14	06.04.2001	ALPHA	Celle	600	www.project-gameweb.de
15	13.04.2001	LAN-AREA II	Ubach-Palenber[illegible]	250	www.lanarea.de
16	20.04.2001	MATRIXx ReConnected	Bielefeld	500	www.matrixx-bielefeld.de/xxrecon/
17	20.04.2001	NETCOLLISION	München	400	www.netcollision.de
18	20.04.2001	Frankonia Lan[illegible]arty	Gemünden MPS	300	www.frankonia-lan.de/
19	20.04.2001	Oberber[illegible]-onLAN [illegible]	Reichshof	310	www.oberber[illegible]onlan.de
20	27.04.2001	MilleniumLan II	Schiffweiler	[illegible]0	www.MilleniumLan.de
21	27.04.2001	Xolon 5	Münster	240	www.xolon.de

LAN-Party-Termine in Österreich

März 2001 bis April 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	09.03.2001	fragazoid.com	Gänserndorf	100	htt[illegible]://fra[illegible]azoid.com
2	30.03.2001	pLANlos #1	Wien	70	www.planlos.at/
3	06.04.2001	da[illegible]or.net	St. Pölten	300	www.da[illegible]or.net
4	06.04.2001	LORD LAN-Party	Braunau	300	htt[illegible]://lord.lan[illegible].at
5	27.04.2001	Inside Crime 2	Ulmerfeld	40	www.hammerschmidt.at/ic





Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter [illegible]



Interview mit dem Clan »pod«.

Für den LAN-Player standen uns diesmal »dutch« und »chr1s« Rede und Antwort, die den Clan »pod« vorstellen. Die Jungs spielen in mehreren Ligen per Internet mit.



Meist geht es in Clans weniger um Bares, sondern vielmehr um Ruhm, Ehre und wie in diesem besonderen Fall um Pokale.

PlanetLAN (PL): Also, stellt Euch beide doch mal kurz vor!
pod-dutch: Ich heiße Dirk, bin 19 Jahre alt und komme aus Gelsenkirchen. Ich habe schon als 16-Jähriger 3D-Shooter gespielt und nun hauptsächlich »Q3A«. Seit einem Jahr bin ich nun bei »pod«.
pod-chr1s: Ich bin 17 Jahre alt und komme aus Bochum. Seit drei Jahren spiele ich 3D-Spiele und seit einem Jahr »Counter-Strike« (CS). Bei pod bin ich seit Mitte letzten Jahres, vorher spielte ich beim dr-Clan.

PL: Gut, pod ist nebenbei ein neu gegründeter CS-Clan. Wie lange gibt es Euch denn schon?
pod-dutch: Also, pod an sich gibt es schon seit November 1997. Damals gegründet als Q2-Clan, stiegen wir Ende 1999 dann um auf Q3A. Mitte letzten Jahres holten wir dann die dr-Jungs als CS-Squad und Q3-Bereicherung zu uns, da wir sie von LAN-Partys und persönlich kannten. Außerdem spielen wir seit seinem Erscheinen »Elite Force« und sind darin bis jetzt ungeschlagen!

PL: Ihr tanzt also auf mehreren Hochzeiten. Welche Erfolge konntet Ihr in den verschiedenen Spielen bisher einfahren?
pod-dutch: In Q2 fuhren wir in verschiedenen Mods wie zum Beispiel »Rocket Arena« verschiedene Ligen-Platzierungen ein. Bei Q3A spielen wir zurzeit »ESPL Premiership« und waren letztes Jahr unter den ersten zehn Clans. Natürlich haben wir auch schon diverse Preise auf normalen LAN-Partys eingesackt.
pod-chr1s: In Counter-Strike konnten wir letztes Jahr den dritten Platz in der »DeCl« (Deutsche Clan-Liga) verbuchen. Die erste Saison der »EFL« (Elite Force Liga) konnte unser Team gewinnen und steht zurzeit im Finale der zweiten Saison.

PL: Und wie sieht es allgemein in Star Trek Voyager: Elite Force aus? Das Actionspiel gibt es ja noch nicht so lange.
pod-dutch: Ja, es gibt aber viele potenzielle Clans die sehr gut spielen. Wir sind wahrscheinlich noch ungeschlagen wegen der langen Erfahrungen im Teamplay-Bereich.

PL: Also haben die Star Trek: Voyager Elite Force-Spieler vorher schon andere Spiele gezockt?
pod-dutch: Ja, die meisten kommen aus der Q2-Szene – zumindest in unserem Clan.

PL: Inzwischen erfahren Computerspiele eine immer größere Bedeutung. Die ersten Clans haben Sponsoren und reisen zu den wichtigsten Turnieren quer durch Europa oder spielen von Standleitungen aus. Verfolgt Ihr mit pod ähnliche Ziele?
pod-dutch: Auch wir spielen über eine Standleitung. Was Sponsoren und große Events angeht: Natürlich wollen wir da mitspielen, um uns mit Europas Besten zu messen. Ich denke, dass wir auch auf einem guten Weg dorthin sind.

PL: Was haltet Ihr davon, um Preise und Preisgelder zu spielen? Geht da nicht der Spaß an der Sache verloren, oder ist das eher noch ein zusätzlicher Anreiz?
pod-dutch: Wer will nicht gerne mit seinem Hobby Geld verdienen? Aber bei uns steht die Freundschaft im Vordergrund, das heißt, dass wir nie für einen Preis oder etwas Vergleichbares einen Freund fallen lassen würden. Der Anreiz ist irgendwo schon da, sicher – aber nur um bekannt zu werden.

PL: Wenn ich das jetzt hier lese und bei Euch mitspielen möchte, wie kann ich in den Clan aufgenommen werden?
pod-dutch: Nun ja, wir suchen uns unsere Mitglieder selber aus, dass heißt wir kommen auf jemanden zu. Es ist zwar schmeichelhaft, dass viele in unseren Clan wollen, nur können wir leider nicht jedem die Chance geben.

PL: Stehen für die Zukunft schon irgendwelche weiteren Spiele in Aussicht für Euren Clan? Und auf welche Titel seid Ihr allgemein am meisten gespannt?
pod-dutch: Ganz klar freuen wir uns auf »Doom 3«, »Tribes 2« und »Halo«.
pod-chr1s: Und natürlich auf »Team Fortress 2«!

PL: Wie sieht es bei Euren Spielern aus, kennt man sich da auch persönlich oder nur aus den Spielen?
pod-chr1s: Da ein großer Teil des CS- und Q3-Teams in Nordrhein-Westfalen lebt, haben wir uns schon oft auf LAN-Partys getroffen. Und einmal pro Jahr organisieren wir eine pod-LAN, wo wir möglichst den ganzen Clan zusammentrommeln.
(Andreas Wessel/jr)

CLAN-LINKS

Ping of Death
[illegible]

Electronic Sports League
Homepage: www.espl-europe.net/

Elite Force League
Homepage: www.eliteforceleague.com/



Im pod-Clan zocken die Mitglieder hauptsächlich Q3A, Counter-Strike und Star Trek Voyager: Elite Force.



WERTUNG ACT LABS SHIFTER
CA. 150 MARK ■ SCHALTHEBEL

PRO
▲ RECHT STABIL
▲ SCHÖNE LENKRADERGÄNZUNG...

CONTRA
▼ ... ABER UNNÖTIG
▼ UNPRÄZISE SCHALTWEGE

PC PLAYER **65**

ACT LABS SHIFTER

Rennspiele machen heute dank Analog-Steuerung doch deutlich mehr Spaß, vergessen sind die Zeiten, als lediglich Tastatur und Gamepad zum Fahren dienten. Dann kamen Force-Feedback-Lenkräder, die den Realismus noch mal in die Höhe trieben. Einen Schritt weiter geht der **Act Labs Shifter**, mit dem Sie (nur in Kombination mit Act-Labs-Lenkrädern) besser schalten können. Anders als die Schalthebel an anderen Steuern hat diese Ergänzung sieben Gänge plus Rückwärtsgang zur Auswahl. Außer der mitgelieferten Demo von »Rally Championship« existieren auf der Act-Lebs-Homepage Patches für die Spiele »Viper Racing«, »Sports Car GT«, »NASCAR 3« und »NASCAR Legends«. Folgende Spiele unterstützen den Shifter: »Rally Championship«, »Need for Speed 3«, »Need for Speed: Porsche«, »Warm Up 2001«, »Colin McRae Rally« und »Grand Prix Legends«. Für alle anderen Spiele stehen nur zwei Funktionen zur Verfügung.

Fazit

Wie bei einer richtigen Schaltung halten Federn den Knüppel zwischen drittem und viertem Gang, das Schalten in den ersten vier Gängen ist kein Problem. Kritischer sieht es da mit den anderen Stufen aus, da Sie etwa beim Runterschalten eus dem fünften Gang nicht automatisch in den vierten flutschen; daher sind Fehlbedienungen häufig. Dazu kommt, dass F1-Wagen nicht ohne Grund eine Tiptronic-Schaltung haben: Mit den hinteren Tasten eines Lenkrades funktioniert das Schalten genauso gut. Daher ist der nicht gerade billige Shifter nur etwas für Hardcore-Fans. **(mash)**
www.act-labs.de

SAITEK CORDLESS MOUSE

Gleich zwei neue Mäuse hat Saitek seit Neuestem im Programm. Neben der »Optical Mouse« (siehe Test unten) gibt es auch einen schnurlosen Nager. Auch hier hat man wohl aus Kostengründen die vierte und fünfte Maustaste einfach wegrationalisiert. Außerdem handelt es sich bei der »Cordless Mouse« nicht etwa um eine Maus mit optischem Sensor, sondern um ein Modell mit Funksensor. Zwei Betterien versorgen die Cordless Mouse mit dem nötigen Saft. Den Funkempfänger schliessen Sie an einen freien USB-Port an. Die Verbindung zum Funksensor erfolgt allerdings erst nach Installation der Treibersoftware. Diese erinnert mit ihrem Design aber eher an alte Windows 3.1-Tage als an die Menüs aktueller Hardware. Durch den integrierten Mausball ist diese Maus natürlich nicht vor Verschleiß gerettet, sondern muss nach längerer Betriebszeit wegen eingefangener Staubteile immer wieder gereinigt werden.

Fazit

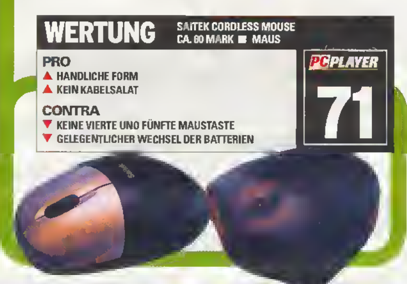
Schon praktisch, so eine kabellose Maus. Allerdings hätte ein solches Modell mit optischem Sensor noch mehr Sympathie-Punkte eingefahren. So ist die Cordless Mouse ein brauchbares Modell, welches allerdings zwei weitere Maustasten verdient hätte. **(jr)**
www.saitek.de

WERTUNG SAITEK CORDLESS MOUSE
CA. 60 MARK ■ MAUS

PRO
▲ HANDLICHE FORM
▲ KEIN KABELSALAT

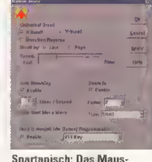
CONTRA
▼ KEINE VIERTE UND FÜNFTE MAUSTASTE
▼ GELEGENTLICHER WECHSEL DER BATTERIEN

PC PLAYER **71**



SAITEK OPTICAL MOUSE

Auch bei Saitek hat sich jetzt die verschleißfreie, optische Technik herumgesprochen. Sie hielt Einzug in die »Saitek Optical Mouse«. Wenn Sie noch nicht wissen, worum es sich hierbei handelt: Eine Mini-Kamera tastet mit 1500 Bildern pro Sekunde die Maus-Unterlage ab. Fortan benötigen Sie also kein Mauspad mehr, sondern mausen mit der Optical Mouse auf beinahe allen Oberflächen herum. Eine LED in der Rückseite der Maus zeigt, ob die Verbindung zum USB-Port steht und ob die Treiber von Diskette installiert sind. An Funktionen gönnte Saitek seinem Nager gerade einmal zwei normale Tasten. Die dritte Maustaste ist gleichzeitig das Mausrad, welches zudem ordentlich griffig ist. Zwei Maustasten mehr, wie wir es beispielsweise von Microsoft-Produkten gewohnt sind, hätten sicherlich nicht geschadet. Dadurch kostet die Optical Mouse aber nicht so viel, wie vergleichbare Produkte von Logitech oder Microsoft.


Spartanisch: Das Maus-Menü der Optical Mouse.

Fazit

Bis auf die fehlende vierte und fünfte Maustaste spielt es sich mit dem Saitek-Nager wie mit jeder anderen optischen Maus. Bei Microsoft ist man mit den aktuellen Mäusen allerdings wieder einen Schritt (33 % schneller) voraus. Dafür ist die Saitek Optical Mouse etwas günstiger zu haben. **(jr)**
www.saitek.de

WERTUNG SAITEK OPTICAL MOUSE
CA. 60 MARK ■ MAUS

PRO
▲ KLEIN UND HANDLICH
▲ OPTISCHE TECHNIK

CONTRA
▼ KEINE VIERTE UND FÜNFTE MAUSTASTE

PC PLAYER **77**



WERTUNG SAITEK P1500 RUMBLE PAD
CA. 80 MARK ■ GAMEPAD

PRO
▲ VIELE FUNKTIONEN
▲ RUMBLE-EFFEKT

CONTRA
▼ VIER SCHWAMMIGE BUTTONS

PC PLAYER 74

SAITEK P1500 RUMBLE PAD

Die P1500er-Version des Saitek-Pads basiert auf der P750er Architektur, die euch schon beim Sensitivitäts-Pad P2000 zum Einsatz kam. In das P1500 wurde aber kein Bewegungssensor, sondern eine Rumble-Funktion eingebaut. Ein Druck auf einen der acht Aktionsknöpfe lässt das USB-Gamepad mit bis zu acht unterschiedlichen Rütteleffekten vibrieren.
An Funktionen gibt es neben den vier schwammigen Buttons (gekennzeichnet mit A bis D) noch vier Front-Knöpfe, die im direkten Vergleich einen wesentlich besseren Druckpunkt besitzen. Der rechte Daumen bedient zusätzlich die Start-Taste und die Rumble-Taste zum Ein- oder Ausschalten der Rumble-Funktion. Mit dem linken Daumen betätigen Sie ein analoges Knüppelchen und ein digitales Steuerkreuz. Hinzu kommt ein Analog-Button, mit dem Sie zwischen analoger und digitaler Kontrolle wählen. Und der Shift-Knopf sorgt durch die Doppelbelegung für acht weitere Funktionen. Abgerundet wird das Ganze durch einen, in der vorderen Mitte positionierten Schubregler.

Fazit
Zwar ist das P1500 weder ein Ergonomie-Wunder noch ein Schmuckstück, dennoch spielt es sich damit ganz vernünftig. Die schwammigen vier Buttons gehören jedoch durch bessere ersetzt. Der Rumble-Effekt sorgt für Abwechslung, dürfte eber noch eine Idee stärker sein. **(jr)**
www.saitek.de

MATSCHDUSCHITA BSE BURN 8000

Der bekannte Laufwerkhersteller Matschduschita bringt in diesen Tagen den ersten 8fach-Brenner auf den Markt, der des neue Format CD-RE unterstützt. Das Kürzel E steht für »eatable« und gestattet dem Benutzer, nicht mehr benötigte Rohlinge einfach zu verzehren. Möglich ist dies dank einer neuartigen Tiermehl-Mischung, die ähnliche Eigenschaften aufweist wie bisher verwendete Materialien. Durch ein spezielles Justierverfahren des Brennlasers ist es sogar mechber, verschiedene Geschmacksrichtungen zu erzeugen. Zurzeit sind Kirsche, Kohlrabi und Kautabak im Angebot. Dank eines demnächst nachgeschobenen Firmware-Updates sollen noch Suppentüten-Aroma und Walderdbeeren hinzukommen. Klagen von Software-Herstellern, Benutzer könnten raubkopierte Programme im Falle einer spontanen polizeilichen Hausdurchsuchung schnell verzehren, stießen bei Matschduschita auf offene Ohren. Beim Brennen von Raubkopien werden vom Laufwerk auf den CD-Rohling bestimmte Enzyme freigesetzt, die nach dem Verzehr beim Benutzer Akne, Krätze und Magen-Darm-Probleme verursachen. Anhand einer Stuhlprobe lässt sich sogar nachweisen, um welche kopierte Software es sich tatsächlich gehandelt hat. Tests in größeren Feldversuchen verliefen äußerst vielversprechend. Der leistungsfähige Brenner »BSE Burn 8000« ist für circa 600 Mark erhältlich.
(dk)

WERTUNG MATSCHDUSCHITA BSE BURN 8000
CA. 666,66 MARK ■ CD-BRENNER

PRO
▲ EXTREM PREISGÜNSTIGER ROHSTOFF FÜR ROHLINGE
▲ LÖSUNG DES TIERMEHL-PROBLEMS

CONTRA
▼ BISLANG NUR DREI GESCHMACKSRICHTUNGEN
▼ VERZEHR VERURSACHT MANCHMAL HIRNSAUSEN

PC PLAYER 84

CREATIVE CS PLAYWORKS PS2000 DIGITAL

Was auf den ersten Blick wie ein abgekupfertes Y-Wing-Triebwerk aussieht, ist in Wirklichkeit das neu gestylte Leutsprecherset von Creative. Das PS2000 Digital setzt sich anders als herkömmliche Systeme aus zwei aneinandergekoppelten Satelliten-Speakern und einem Subwoofer zusammen. Um einen Mono-Sound zu verhindern, integrierte man die so genannte »Virtual-Dolby-Digital«-Technik. Diese emuliert den Surround-Sound. Über ein DIN- und zwei Cinch-Kabel verbinden Sie die Lautsprecher mit dem Subwoofer. Dort gibt es zusätzlich einen Bass-Regler, zwei Line-In-Eingänge, den Power-Knopf, den Anschluss für das externe Netzteil und zwei S/PDIF-Eingänge (coaxial und optisch zum Betrieb mit einer PlayStation 2). Dem Set liegt eine kleine Fernbedienung (inklusive Batterien) bei. Damit wählen Sie eine der fünf Effekt-Untermalungen aus, regeln oder deaktivieren die Lautstärke oder entscheiden sich für eine Soundquelle. Die gleichen Funktionen stehen zudem auf der Rückseite des Y-Triebwerks zur Verfügung.

Fazit
Für den stolzen Preis von 500 Mark ist das Set etwas zu schwach auf der Brust. Die Höhen vermitteln einen hallenden Klang, der nicht so recht mit dem Subwoofer-Sound harmoniert. Auch dieser könnte statt Gebrummel etwas mehr Druck ausüben. Trotz zweier Line-Eingänge und Virtual-Dolby vermittelt das System keinen EAX-Sound. Letztlich ist es ein gut ausgestattetes System für PlayStation-2-Besitzer. PC-Spieler sind jedoch bessere Lautsprecher gewohnt. **(jr)**
www.soundblaster.com

WERTUNG CREATIVE CS PLAYWORKS PS2000 DIGITAL
CA. 500 MARK ■ LAUTSPRECHER

PRO
▲ PLATZSPAREND
▲ GUT FÜR PS2-BESITZER

CONTRA
▼ BRUMMELNDER SUBWOOFER
▼ MÄßIGE LEISTUNG DER HÖHEN

PC PLAYER 65

MODSEREIEN

Sie haben es ja nicht anders gewollt: In schöner Regelmäßigkeit erreichen uns Anfragen von Lesern nach einem ordentlichen MODs-Special – voilà, hier ist es.

Um Sie nicht mit der schier endlosen Flut an Modifikationen zu Spielen aller Art zu erschlagen, haben wir uns auf einige der wirklich großen Hits beschränkt und uns dort die Rosinen herausgepflückt. In der vorliegenden Ausgabe widmen wir uns Maxis' Lebenssimulation »The Sims« sowie Valves Dauerbrenner »Half-Life«.

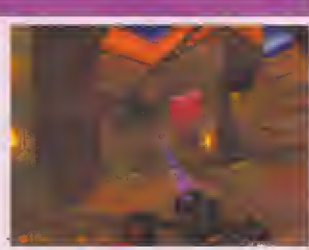
In einem zweiten Teil des Specials erwartet Sie im nächsten Monat dann unter anderem ein Überblick über die fleißige MOD-Szene rund um »Unreal Tournament«.

Selbstverständlich wollen wir Ihnen hier nicht nur den Mund wässerig machen, sondern liefern neben schönen Worten auch Daten. Auf unserer Cover-CD finden Sie einen Großteil der hier besprochenen Modifikationen sowie eine Auswahl an zusätzlichen Highlights aus der Szene. Wenn Sie an diesem Special Geschmack finden und in Zukunft unbedingt regelmäßig mit Neuigkeiten darüber versorgt werden wollen, lassen Sie es uns wissen. Wer weiß, vielleicht gibt's dann sogar demnächst eine feste Rubrik zum Thema. Material dazu wäre jedenfalls en masse vorhanden, und die Kreativität der MOD-Gemeinde verspricht, dafür auch in Zukunft zu sorgen. **(luc)**

CD A

DATEN AUF CD

Auch wenn sich ein Besuch der diversen MOD-Gemeinden im Internet sicherlich lohnt, erspart Ihnen die diesmonatige CD-A die lästige Suche und den Download jeder Menge interessanter Modifikationen zu »Die Sims« und »Half-Life«.
Viel Spaß beim ausprobieren!



MODs zu Die Sims
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\SIMSMODS\)

Unterverzeichnis	Inhalt
Brisims	Möbel
Official	Offizielle Skins, Möbel, Häuser, Tools
Simavenue	Skins, Möbel
Simkea	Möbel
Simplanet	Skins
Simsde	Skins
Simsmania	Möbel
Simszone	Tapeten

MODs zu Half-Life
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\HALFLIFE-MODS\)

Unterverzeichnis	Inhalt
Mods	7 Half-Life-MODs
Maps\Counterstrike	7 Counter-Strike-Karten
Maps\5 Multiplayer	11 Half-Life-Mehrspielerkarten
Maps\Singleplayer	2 Half-Life-Einspielerlevels

WAS HEISST HIER MODS?

Der Ausdruck »MOD« ist die Abkürzung für »Modification« und bezeichnet ganz allgemein von Fans erstellte Zusätze, Erweiterungen und Veränderungen zu kommerziellen Spielen.
Die frühesten MODs gab es schon in den 80er Jahren, als erste Spiele die Möglichkeit anboten, den Spielspaß mit Hilfe von Editoren zu verlängern. Egal ob selbstgebastelte Rennstrecken, Strategie-Szenerien oder Jump-and-Run-Levels: Verbreitung fanden Modifikationen allerhöchstens innerhalb des eigenen Freundeskreises. Um darüber hinaus Bekanntheit zu erlangen, taugte die Diskette als Mittel des Datenaustauschs einfach nicht.



Wie sich die Zeiten ändern: MOD anno 1986 (Level zu »???«) ...

Erst mit der Popularisierung des Internet fingen Fans bekannter Spiele zunächst in den USA dank Flatrate an, virtuelle Gemeinschaften zu bilden. In Foren diskutierte man über die Feinheiten seiner Lieblingstitel und tauschte auch mal Level aus, die zuvor eigenhändig per Editor erstellt wurden. Schließlich veröffentlichte id Software 1995 »Quake« und bot etwas, was zuvor noch kein Spiel bieten konnte: Die ganze Spiel-Engine war offen zugänglich und leicht veränderbar, so dass man die Regeln, das Aussehen und sogar das ganze Gameplay beliebig verändern konnte. Zunächst entstanden geringfügige Anpassungen der Regeln an den persönlichen Spielstil, doch im ständigen Kontakt mit Gleichgesinnten forderte man sich gegenseitig zu immer weiterführenden Veränderungen des Spielprinzips heraus. Schnell entwickelten diese Modifikationen eine beeindruckende Eigendynamik. Unter Einbezug der schon existierenden Level-Editoren entstanden nach und nach komplett unabhängige Spiele, welche sich nur noch des Grundgerüsts der ursprünglichen Titel bedienten. Tatsächlich sind einige MODs mittlerweile derart weit entwickelt, dass sie wie »Gunman« oder »Counter-Strike« den letzten Schritt vollziehen und als eigenständige Vollpreisspiele veröffentlicht werden. Ob Szenario, Level, Skin oder gar vollständiger Umbau: alle echten MODs



und im 21. Jahrhundert (Level zu »Unreal Tournament«)

haben einige Gemeinsamkeiten. Zum einen sind sie alle als freie Downloads erhältlich, zum anderen werden sie von Freaks für ihresgleichen entwickelt, wobei sie von der gesamten Internetgemeinde von der ersten Version an auf Herz und Nieren überprüft werden, was den MODs höchste Qualität und ausgewogene Spielbalance garantiert. Doch Vorsicht: Bis auf wenige Ausnahmen befinden sich gerade die vollständigen Umbauten meist immer noch im Beta-Stadium. Deshalb sollten Sie sich nicht allzu sehr wundern, wenn mal ein MOD gerade mit Ihrer Hardware-Konfiguration die Zusammenarbeit verweigert. Für etwaige Probleme haben deren Schöpfer aber meist ein offenes Ohr und stehen mit Rat und Tat zur Seite – in der Regel genügt schon eine Anfrage per E-Mail.

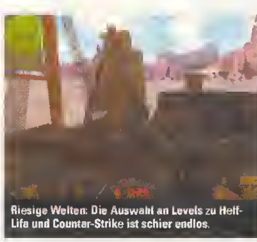
MODSEREIEN

HALF-LIFE

DAS MOD-PARADIES

Kein anderes Spiel verfügt derzeit über eine vergleichbar große und kreative Fangemeinde wie Valves 3D-Shooter – und dies, obwohl das Spiel mit bald zweieinhalb Jahren als Opa der Szene zu betrachten ist. Neben Tausenden von Maps, Skins und Modals existiert zu »Half-Life« auch eine kaum überschaubare Menge an tiefer gehenden Modifikationen. Kein Wunder: Schließlich könnte man Half-Life selbst als eine Art Modifikation von Quake betrachten, lizenzierten die Jungs von Velve 1996 doch als erste die Engine des id-Shooters und entwickelten ihren Hit an Hand von dessen Quellcode. Entsprechend wusste man bei Valve schon von Anfang an um den Wert und die Probleme von MOD-Fans und baute rund um den Shooter konsequent eine breit gefächerte, kreative Gemeinde auf. Oer Erfolg gab den Entwicklern recht – mit »Gunman Chronicles« und »Counter-Strike« erreichten zwei MODs kürzlich Marktreife, ein drittes (»Team Fortress Classic«) ist schon seit längerem Bestandteil der Patches. Für Counter-Strike existieren mittlerweile sogar massenweise Modifikationen zum eigentlichen MOD, in erster Linie zusätzliche Maps und andere Models.

Andere Projekte sind oft zu eng ans ursprüngliche Spiel angelehnt oder schlicht und einfach noch nicht weit genug fortgeschritten, um ähnlich viel Aufmerksamkeit zu erregen. Obwohl sich diese fast alle noch im Beta-Stadium befinden, konnten uns einige von ihnen schon jetzt schwer beeindrucken. Selbstverständlich wollen wir Ihnen diese nicht vorenthalten, weshalb Sie auf unserer diesmonatigen CD-A die interessantesten Leckerbissen wiederfinden. Falls nicht anders engegeben, sollten all die mitgelieferten MODs und Maps zu Half-Lifa in dessen Installationsverzeichnis entpackt werden, mit Ausnahme der CS-Maps, welche natürlich ins Counter-Strike-Unterverzeichnis gehören. Schließlich müssen die MODs nur noch unter »Selbst erstelltes Spiel«/»Custom Game« aktiviert werden.


Riesige Welten: Die Auswahl an Levels zu Half-Lifa und Counter-Strike ist schier endlos.

Sollten wir Sie damit auf den Geschmack gebracht haben, finden Sie unter www.planethalflife.com ein Portal zu einer ganzen Menge weiterer MOOs. Counter-Strike-Fanatikern hingegen empfehlen wir www.counter-strike.de, wo Sie neben Hunderten neuer und detailliert getesteter Karten auch noch die aktuellsten Gerüchte und Informationen zum Kultspiel auf Deutsch vorfinden. **(luc)**

THEY HUNGER

Sie dachten, die Aliens in Half-Life wären gruselig gewesen? Oann ist vielleicht das Einzelspieler-MOD »They Hunger« von Neil Manke nichts für Sie. Hungrig sind darin nämlich nicht etwa gewöhnliche Außerirdische, sondern eine Horde von Untoten, die ein abgeschiedenes Oorf in bester »Nacht der lebenden Toten«-Manier heimsuchen.

They Hunger besitzt vollkommen andere Gegner, Waffen sowie Texturen als Half-Life und vermittelt eine einzigartige Splatter-Atmosphäre. Jede Menge aufwändig geskriptete Aktionen erzählen die Story langsam weiter. Zudem sorgen sie auch für den aus dem Original bekannten Schockeffekt, wenn etwa ein Zombie hinter Ihnen durch eine Holztür bricht oder ein friedlicher NPC unvermittelt eines grausamen Todes stirbt.


Nett: Aufwändig geskriptete Szenen bilden das Intro zu They Hunger.

Gar nicht nett: Mit Zombies fängt der Horror in They Hunger erst an ...

Auf der CD-A finden Sie die beiden bisher fertig gestellten Episoden von They Hunger. Eine dritte Folge ist übrigens bereits in Produktion und soll in den nächsten Monaten erscheinen. Also dann, Weidmannsheil!

Info: **www.planethalflife.com/manke**

SVEN COOP

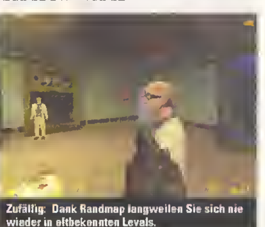
Für all diejenigen unter Ihnen, die sich bei Half-Life im Kampf gegen die Außerirdischen allzu allein gelassen gefühlt haben, schafft »Sven-Coop« Abhilfe. Bei diesem MOD dürfen Sie sich zur Rettung der Welt endlich von einer Truppe Mitspieler unter die Arme greifen lassen. Doch auch überzeugte Einzelkämpfer können durchaus einen Blick auf dieses MOD riskieren, denn es ist äußerst spaßig, ein Riesenalien im Team zu jagen oder sich mit Gruppentaktik durchs Feindgebiet zu schlagen.

Leider sind viele der originalen Half-Life-Level für eine solche Kleinstarmee entweder zu leicht oder aus verschiedenen Gründen unspielbar. Stattdessen bietet Sven-Coop eigene Maps, welche sich der Spielerzahl enpassen und spezielle Mehrspieler-Rätsel beinhalten.

Info: **www.svencoop.com**


Traurig: Unsere Mitstreiter haben diesen Kampf nicht überlebt.

RANDMAP

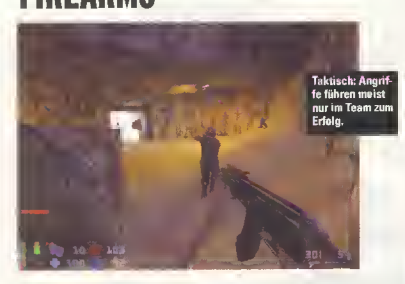

Zufällig: Dank Randmap langweilen Sie sich nie wieder in altbekannten Levels.

Im Strategie-Genre sind sie längst unbekömmlich, doch in 3D-Shootern kennt man Zufallskarten-Generatoren bislang überhaupt nicht. Zugegeben, gerade für Half-Life gibt es Tausende vonschönen handgemachten Karten, doch wenn Ihnen die mal nicht reichen sollten, können Sie von »RandMap« beliebig viele zusätzliche erschaffen lassen. In einem komfortablen Menü geben Sie an, wie viele Räume, Gegner oder Level Sie wünschen, und entscheiden dann, welche Variante (Ein- oder Mehrspieler, Kooperativ oder Oeathmatch) Sie spielen möchten. Eine Reihe weiterer Optionen erlaubt individuelles Feintuning. Anschließend wird der Level einige Minuten lang berechnet und schließlich direkt gestartet.

Info: **www.planethalflife.com/randmap**

MODSEREIEN

FIREARMS


Taktisch: Angriffe führen meist nur im Team zum Erfolg.

Es soll tatsächlich Spieler geben, denen Countar-Strike als Konfliktsimulation zu wenig Realismus und Tiefe bietet. Solche Leute müssen es dann auch gewesan sein, die »Firearms« entwickelt haben. Darin geht es (ähnlich wie in vielen anderen Team-Spielen) unter anderem darum, auf einem verwinkelten Schlachtfeld Zielobjekte zu sprengen oder Kontrollpunkte zu erobern. Hierzu wählt jeder Spieler zu Beginn eine Truppengattung (Scharfschütze, Nahkämpfer, und so fort) und stellt sich seine Ausrüstung zusammen.


Grün: Riesige Urwaldlevels sind ein Merkenzeichen ven Firearms.

Was Firearms von seinen Vorbildern unterscheidet, ist nicht nur die Pedanterie, die bei der korrekten Darstellung der verschiedenen Schusswaffen bewiesen wurde, sondern der konsequente Realitätsanspruch auf allen Gebieten. Beispielsweise müssen verletzte Einheiten verarztet werden, um nicht zu verbluten, längere Sprints müssen mit einer kurzen Rast ausgeglichen werden und tiefe Stürze führen zu hinderlichen Beinverletzungen. Schließlich verfügt auch noch jede Einheit über eine bestimmte Anzahl an Fähigkeiten (wie Zielsicherheit oder Beweglichkeit),die sich nach und nach verbessern lassen.

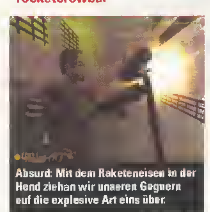
Info: **www.firearmsmod.com**

ROCKET CROWBAR

Eines der allerersten MODs zu Half-Life war »Rocket Crowbar«. Was mit einer scherzhaften Aufrüstung des gewöhnlichen Brecheisens durch eine zufallsgesteuerte Rakete begann, hat sich seither kontinuierlich weiterentwickelt. Mittlerweile wurde jede Waffe von Half-Life mit irren, aber effektvollen neuen Geschossen bestückt. So funktioniert jetzt die Tau Gun als Teleporter, die Schrotflinte verschießt explodierende Wissenschaftler und die Handgranate entpuppt sich als schwarzes Loch im Taschenformat.

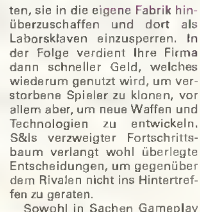
Ernsthafte Deathmatches oder gar Teamspiele sind unter solchen Voraussetzungen natürlich undenkbar. Gedacht ist Rocket Crowbar denn auch eher als humorvolle Auflockerungsübung zwischen zwei erbitterten Counter-Strike-Duellen. Sie werden sehen: Als Raketen schleudernder Irrer ist einem der fiese Camper aus CS schon nach kurzer Zeit wieder viel sympathischer.

Info: **www.planethalflife.com/rocketcrowbar**

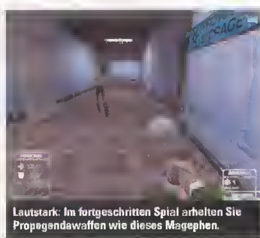

Absurd: Mit dem Raketeneisen in der Hend ziehan wir unseren Gegnern auf die explosive Art eins über.

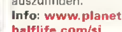
SCIENCE & INDUSTRY

Mit einem gesunden Maß an Zynismus fällt das Szenario von »Science & Industry« (S&I) auf: Als Sicherheitsbeamte von konkurrierenden Waffenfabriken stehen sich die Spieler in zwei Teams gegenüber. Ihre Aufgabe besteht darin, die eigene Fabrik zu schützen und den Gegner wo immer möglich zu sabotieren. Letzteres erreichen Sie am effizientesten, indem Sie dessen Wissenschaftler abwerben. Dabei hat sich die Taktik bewährt, den guten Leuten mit dem Aktenkoffer eins überzubraten, sie in die eigene Fabrik hinüberzuschaffen und dort als Laborsklaven einzusperren. In der Folge verdient Ihre Firma dann schneller Geld, welches wiederum genutzt wird, um verstorbene Spieler zu klonen, vor allem aber, um neue Waffen und Technologien zu entwickeln. S&Is verzweigter Fortschrittsbaum verlangt wohl überlegte Entscheidungen, um gegenüber dem Rivalen nicht ins Hintertreffen zu geraten.



Sowohl in Sachen Gameplay als auch optisch vermag S&I mit seinen liebevoll durchgestylten Levels voll und ganz zu überzeugen. Ob die Entwickler des Spiels mit dem abgründigen Szenario auf ihre eigenen Erfahrungen als Spieldesigner (sprich Wissenschaftler) in der Spieleindustrie (eine Waffenlobby?) anspielen wollten, war leider nicht herauszufinden.


Lautstark: Im fortgeschritten Spial arhelten Sie Propegendawaffen wie dieses Megephen.


Info: **www.planethalflife.com/si**

WASTELAND

Mad Max lässt grüßen: Die Phantasie der Entwickler von »Wasteland« wurde ganz offensichtlich nicht nur vom gleichnamigen Interpley-Klassiker, sondern auch von dessen geistigem Nachfolger »Fallout« beflügelt. Entsprechend bekämpft man sich in dieser Modifikation zwischen den Ruinen des postnuklearen Amerikas mit den aus den Rollenspielen bekannten Waffen – vom kruden Speer bis zur H&K G11 soll dabei nichts ausgelassen werden. Die Spiel-Modi beschränken sich vorerst auf die bekannte Auswahl von Deathmatch- und Teamplay-Modi, wobei die Zweikämpfe relativ realistisch gehalten sind – einige wenige Treffer und Ihr Gegner steht garantiert nicht mehr auf ...


Apekalyptisch: Wer sich hier an Fallout erinnert fühlt, liegt genz richtig.

Bei den Levels in der Beta-2-Version schafften es die Designer auf beeindruckende Weise, die spezielle Fallout-Atmosphäre einzufangen. Für 3D-Ballereien nicht abgeneigte Fans der Rollenspiel-Reihe ist Wasteland mit all seinen Anspielungen an die großen Vorbilder schon jetzt ein Muss. Zwar fehlt noch eine ganze Menge Arbeit, um sich mit »Science & Industry« oder gar »Counter-Strike« messen zu können, doch als frühe Beta lässt dieses MOD schon mal auf Gutes hoffen.

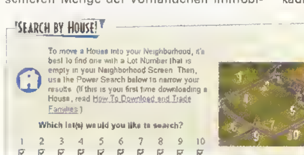
Hinweis zur Installation: Entpacken Sie nach der Installation von Wasteland die entsprechende Patchdatei in Ihr Half-Life-Verzeichnis, um einige kleine Bugs zu beseitigen. **(luc)**

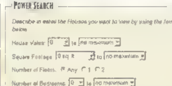
Info: **www.wastelandhalflife.com**

DIE SIMS

DIE OFFIZIELLE HOMEPAGE: FAMILIEN

Wer über MODs bei den Sims redet, kommt an **thesims.ea.com/us** nicht vorbei. Die offizielle Homepage zum beliebten Haushalts-Simulator erweist sich als eine unerschöpfliche Fundgrube für so genannte »Familien« – wobei in der Regel nicht nur die Personen selbst gemeint sind, sondern auch deren Domizil. Sie bekommen hier also ein Komplett-Set zur Erweiterung Ihrer jeweiligen Nachberschaft. Besonders empfehlenswert ist die Maxis-Adresse nicht nur wegen der schieren Menge der vorhandenen Immobilien (während diese Zeilen entstehen, sind es mehr als 22 000!), sondern auch auf Grund der komfortablen Suchfunktion sowie nicht zuletzt deshalb, weil der Download automatisch in die richtigen Drdner weitergeleitet wird. Voraussetzung für die Nutzung dieser Site ist allerdings, dass Sie sich mit der Codenummer Ihres Originalspiels registrieren lassen – das geht gleich dort online und ist in einer Minute erledigt. Das deutsche Pendant **thesims.ea.com/de** ist im Vergleich leider kaum bemerkenswert.





Nach welchen Kriterien auch immer Sie Ihre Häuser auswählen – hier ist alles aufgeführt, was sich zählen oder messen lässt.

SIMS.DE: PROMI-SKINS UND BÖDEN

Wer gern Prominente als Bewohner in seinen Häusern hat, der sollte es nicht versäumen, **www.thesims.de** einen Besuch abzustatten. Die dortige Auswahl ist zwar noch eher klein, aber dafür fein. Wir haben uns erlaubt, mit Genehmigung des Betreibers, die Skins von Bill Clinton und Robo Cop als Beispiele auf unserer Cover-CD zu verewigen. Aber euch sonst lohnt sich das Stöbern, wie Britney Speers, Mariah Cerey, Vampirjégerin Buffy, King Elvis oder Spider Man beweisen. Darüber hinaus hat Sims.de in den anderen Download-Bereichen ebenfalls einiges zu bieten, insbesondere die umfangreiche Kollektion hübscher Fußböden kann voll überzeugen.



Sims.de ist seiner Zeit voraus: Die Promi-Version von »Big Brother« ist hier bereits Wirklichkeit.

SCHÖNER SIMULIEREN: LIFESTYLE

Normalerweise würden wir die Adresse **www.schoener-simulieren.de** nicht vorstellen, weil sie offensichtlich nur sehr unregelmäßig aktualisiert wird (um es mal vorsichtig zu formulieren). Andererseits kommt sie so cool im Gewand eines Lifestyle-Magazins daher, dass wir uns die Nennung einfach nicht verkneifen konnten.

Schluss mit dem Einerlei!

Berufskleidung exklusiv bei SCHÖNER SIMULIEREN



< Berufskleidung für Briefzustellerinnen ist nun im Design der Deutschen Post AG erhältlich

postbotin.zip (22 KB)



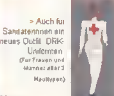
< Der klassische Blaumann, endlich auch für Handwerker bei den Sims

blaumann.zip (30 KB)



> Weg mit Schürze, Strumpfen und Halsband! Diese Kleidung für Haushaltshilfen ist traditionell, aber nicht so bieder

maid.zip (20 KB)



> Auch für Sanitäterinnen ein neues Outfit: DRK-Uniformen (Für Frauen und Männer aller 3 Hauttypen)

sani.zip (113 KB)

Endlich: Wenn die gelbe Postfrau zwei Mal klingelt...



Und siehe da, es funktioniert sogar!

Und ein paar wirklich nützliche Dinge gibt es hier auch, wie zum Beispiel die Seite mit bundesdeutscher Berufskleidung: Db nun Postbotin, Handwerker (im traditionellen Blaumann) oder Sanitäter im DRK-Look – endlich fühlen Sie sich bei Ihren Sims wirklich heimisch. Sogar das Dienstmädchen sieht jetzt nicht mehr ganz so lächerlich aus! Witzig sind auch ein paar exotische Skins (zum Beispiel die leichtgeschürzte Leeloo aus »Das 5. Element« oder »Hobbythek«-Altguru Jean Pütz) sowie die interessante Abteilung rund ums Badezimmer.

MODSEREIEN

SIMPLANET: SKINS UND TEXTUREN

Etliche Skins allgemeiner und auch spezieller Art hat der SimPlanet unter **www.sim-planet.de** zu bieten – mit Erlaubnis der Webmaster und der Autoren veröffentlichen wir beispielhaft auf der Heft-CD Luke Skywalker (Wolfgang Hanne) und Lara (Eric Ferner). Im Bereich der Texturen (Böden, Tapeten usw.) ist ein nachgerade riesiges Angebot versammelt, das packweise heruntergeladen werden kann. Nur schade, dass es keine Möglichkeit gibt, die Designs vorher in Augenschein zu nehmen. Nicht uninteressant sind auch die verschiedenen, sehr lebendigen Foren, in denen alle Sims-bezogenen Fragen diskutiert werden können.



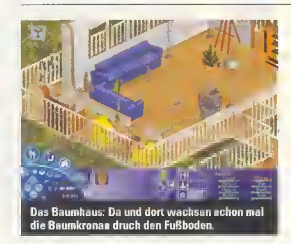
Neue Einwohner für Ihre Vorstadt.

SIMSZONE: ALLROUND-SUPERMARKT

Die SimsZone (**www.simszone.de**) gehört zu den Seiten, die ein absolutes Muss für den Simser auf der Jagd nach Accessoires darstellen. Verhältnismäßig viele Familien samt Haus gibt es hier, einige nette Skins und vor allem jede Menge Texturen für Wände und Böden. Das Stöbern bei den Familien lohnt besonders deshalb, weil man die vorhandenen Files nach verschiedenen Kriterien ordnen kann. Wir finden, dass speziell die Familien Kadler und Stein einen Versuch wert sind. Erstere bewohnt ein eher durchschnittliches Haus, verfügt aber über sehr viel Geld, letztere zeichnet sich durch ein äußerst exotisches Domizil aus. Für karrierefreudige Sims eignet sich Familie Stein allerdings weniger, da sie nur aus einem einzigen Schuljungen besteht - und Kinder werden hier ja bekanntlich nie erwachsen. Bei den Tapeten stehen (für unsereins besonders interessant) etliche Spiele-Motive zum Download bereit, wie etwa solche zu »Unreal«, »SWAT 3« und so weiter. Zwei kinderzimmerkompatible Motive (Frosch sowie Oskar/Sesamstraße) finden Sie mit Erlaubnis des Webmasters und des Schöpfers Muggedy auf der CD, nett sind aber auch die Ottifanten oder die Mystery-Heroen Scully und Mulder. SimsZone bietet darüber hinaus noch so genennte Poster, wobei es sich um vier Tapeten-Texturen handelt, die in der richtigen Reihenfolge zusammengebaut werden müssen.



Eine exotische Architekturstudie par excellence: Das Haus der Familie Stein.



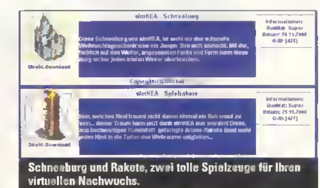
Das Baumhaus: Da und dort wachsen schon mal die Baumkronen druch den Fußboden.

SIM AVENUE: NÜTZLICHE OBJEKTE

Neben den üblichen Nettigkeiten hat die Sim Avenue (**www.sim-avenue.de**) vor allem ein paar außergewöhnliche Objekte zu bieten. Der Goldschatz beispielsweise kann, nachdem er installiert wurde, für null Geld in der Dekorations-Abteilung eingekauft werden und erhöht den Kontostand einmalig um gut 1000 Mäuse, wenn man ihn dann verwendet. Eine sehr sinnvolle Hilfe, vor allem in der Anfangsphase einer Familiengründung, die allerdings den Besitz von »Livin' Large« erfordert. Wenn Sie den Schatz mal ausprobieren möchten: Er befindet sich mit der üblichen Erlaubnis versehen auf unserer CD. Oder nehmen Sie die Teleporter-Dusche von Ferbie Hoo, mit der Sie Freunde aus der Nachbarschaft automatisch und ohne Zeitverlust herbeizitieren können. Aus der Skins-Abteilung gefielen uns besonders die Köpfe von Kohl und Schröder (Holger Sieg), und das Baumhaus (Copyright: Johannes Ippen) bietet Ihnen ein außergewöhnliches Wohnerlebnis – wir danken beiden Autoren für die Erlaubnis, die Files auf CD zu verewigen.

SIMKEA: MÖBEL UND OBJEKTE

Unter **www.simkea.de** finden Sie genau das, was der Name schon vermuten lässt, nämlich *die* Anlaufstelle für Möbel und Accessoires! Hier hat sich eine der wohl größten Sammlungen dieser Art weltweit etabliert, wenngleich das Sortiment weitgehend (brav mit Copyrightvermerk versehen) aus den Angeboten anderer Fansites zusammengestellt wurde. Wie auch immer, wenn Sie Ihr Sims-Häuschen neu möblieren möchten, sollte Ihr allererster Weg zu Simkea führen, wo Sie nach Herzenslust in sauber geordneten Regalen stöbern dürfen - so geht das Suchen schnell und macht Spaß. Darüber hinaus können Produzenten neuen Zubehörs unter dem Simkea-Dach einen virtuellen Download-Stand eröffnen, in dem sie ihre Objekte der Allgemeinheit zur Verfügung stellen. Wir freuen uns, Ihnen aus dem Eigenfundus des Webmasters Henry Schorradt ein paar ganz hervorragende Kostproben auf unserer Begleit-CD servieren zu dürfen: Die Spielrakete, die Schneeburg und die absolut stilsichere Totenkopflampe.



Schneeburg und Rakete, zwei tolle Spielzeuge für Ihren virtuellen Nachwuchs.

MODSEREIEN

SIMSMANIA: BILDER

Ein bemerkenswertes Angebot schicker Wandbilder finden Sie neben etlichen anderen interessanten Downloads bei **www.simsmania.de**. Insbesondere die Gemälde mit den Fantasy-Motiven hatten es uns angetan, weshalb wir auch ein besonders schönes Beispiel für unsere CD organisiert haben – mit Genehmigung von Webmaster Mike Rieckhoff. Abgesehen von der hohen Kunst empfehlen wir Ihnen auch noch einen Blick in die Skins-Abteilung von SimsMania, wo nämlich unter anderem eine wunderhübsche Fee mit bunten Schmetterlingsflügeln auf neue Hausherren wartet. Na, dann lassen Sie das flatterhafte Madel nur nicht einsam sterben!



Eine echte Fee! Der Knüller für Ihre nächste Fete! Wehehehe!



Die unermüdliche Brigitte ist eine Möbel-Designerin ersten Ranges!

BRISIMS: MÖBEL-SETS UND BÖDEN

Wenn Simkea das Riesenmöbelhaus mit der großen Auswahl ist, dann ist Brigitte Pamperls Etablissement (**www.brisims.de**) der Edelschuppen für den verfeinerten Geschmack. Hier bekommen Sie nicht nur einfach Möbel, sondern ganze Zimmer! Passend designt und geschmackvoll zusammengestellt! Wer also das Besondere haben möchte, sollte nicht zögern, Brigitte einen Besuch abzustatten – und wenn Sie schon mal da sind, dann werfen Sie doch auch gleich einen Blick in die Parkettboden-Abteilung. Klein aber fein, kann ich da nur sagen. Um Ihnen den Mund endgültig wässrig zu machen, haben wir mit der freundlichen Erlaubnis von Brigitte ein cooles Badezimmer, ein extravagantes Esszimmer sowie einen Satz voller traumhafter Parkettböden auf unsere CD gebrannt. Viel Spaß!

Sims-MODs: Wie gehts es?



Fehlt nur noch Charlton Hesten, nicht wahr? Aber die Kinder-Skins der netten Äffchen können unerwartete Nebenwirkungen haben...

Zum Aufpolieren von »Die Sims« mit neuen Zutaten benötigt man einen gewissen Sinn für Systematik. Generell gilt: Jede Erweiterung – seien es nun Skins, Möbel, Fußböden oder Tapeten – muss in das entsprechende Verzeichnis der GameData-Schublade kopiert werden. Skins gehören also zu Skins, Möbel zu Objects, und so weiter. Zudem finden Sie bei den Downloads der diversen Websites (die zumeist als Zip-File angeboten werden) in aller Regel ein Readme-File mit genauen Anweisungen. Eine Besonderheit gilt es übrigens bei den Skins zu beachten: Es gibt nämlich welche, die nur für eine bestimmte Hautfarbe zulässig sind. Wenn Sie also das eben geladene Outfit bei der Sim-Erstellung partout nicht finden können, dann sollten Sie mal die übrigen Hautfarben ausprobieren.

Etwas anders sieht es mit den Häusern aus. Diese bestehen nicht nur aus der reinen Immobilie, sondern liefern eine passende Bewohnerschar gleich mit. Gelegentlich trifft man auch auf Solo-Familien ohne Gebäude. In beiden Fällen gehören die Downloads in das Verzeichnis UserData\Import. Beim nächsten Spielstart poppt dann automatisch ein Fenster auf, welches Ihnen mitteilt, dass Sie eine neue Familia importieren können – Besitzer der Erweiterung »Livin' Large« klicken stattdessen im Neighbourhood-Bildschirm den Import-Button. Achtung: Es gibt etliche Familien, die nur mit dieser Erweiterung spielbar und auch auf den Websites schon entsprechend gekennzeichnet sind.

Wir stellen hier praktisch nur deutsche Sims-Seiten vor – was Sie jedoch nicht davon abhalten sollte, auch verstärkt bei den englischen und amerikanischen Kollegen zu stöbern. Nach unseren Erfahrungen sind englische Downloads praktisch immer kompatibel mit der deutschen Spielversion, und das gilt umgekehrt genauso. Heikel wird die Sache allerdings bei völlig anders aufgebauten Sprachen etwa aus dem asiatischen Raum ...

Noch zwei Hinweise zur Betriebssicherheit: Erstens kommt es ab und zu vor, dass man korrupte oder unvollständige Files herunterlädt. Dies kann unangenehme Folgen wie zum Beispiel ständige Abstürze nach sich ziehen. Für solche Fälle gibt es auf der offiziellen Homepage thesims.ea.com/us den »Sims File Cop«, ein etwa 1 MB großes Programm, das Ihre Sims-Ordner nach solchen Störenfrieden absconnt und dieselben löscht – schon ist wieder alles in bester Butter.

Zweitens gibt es ein Problem, das nach dem Import sehr exotischer Kinder-Skins auftreten kann. Beispielsweise existiert im Netz ein hübsches Skin-Set im Stile von »Planet der Affen«. Nun ist es aber so, dass bei der Umwandlung von Babys zu Kindern während des Spiels eine zufällige Kombination der vorhandenen Köpfe und Körper genommen wird. Wenn Sie die Affen-Skins heruntergeladen haben, kann es also durchaus sein, dass Ihr nächstes Baby mit einem Gorillaschädel herumläuft, sobald es dem Krabbelalter entwachsen ist. Und es gibt nichts, was Sie dagegen tun können, außer vorher die fraglichen Files per Hand zu entfernen (falls Sie sich deren genaue Namen notiert haben).

AUS DER NEUEN WELT

Wir haben uns hier weitgehend auf deutschsprachige Sims-Seiten beschränkt – aber tatsächlich ist »The Sims« vor allem in den USA ein geradezu phänomenaler Erfolg, was für unsereins eine praktisch unübersehbare Fülle weiterer erstklassiger Download-Adressen bedeutet. Meine ganz persönlichen Empfehlungen wären da beispielsweise: **www.geocities.com/doctor_frankensim**, **www.7deadlysims.com**, **www.romansims.com**, **www.welldressedsim.com**, **www.mallofthesims.com**, sowie nicht zuletzt das formidable **boudiccaperiodsims.tripod.com**. (jn)



Dr. Frankensim – hier bekommen Sie Gänsehäute en gros and en detail.

SURFBRETT

Rebellen aus Plastik – Jesus weiß es – Wahre Geschichten – Rettet Prinzessin Sabrina – Little Joe bleibt uns erhalten

Die Macht, aus der die Plaste sind, ist heute legoscherweise unser Thema. Auch sonst viel Überirdisches: Zum Beispiel dann, wenn Delphi in Ihrem Wohnzimmer liegt oder Jesus profane Texte glorifiziert. Mythen ganz anderer Art lüften künftig gnadenlos ihren Grauschleier, und Liebhaber von richtigen Schleiern dürfen eine Prinzessin retten! Hey, sind wir cool, oder was?

Star Wars? Na Lego!

Klar, wer mal im Legoland war, der weiß, dass man mit den bunten Klötzchen praktisch alles nachbauen kann – von Ritterburgen bis hin zu Weltraumstationen. Aber die verrückten Japaner von **www5b.biglobe.ne.jp/~mbsf/sworde.htm** setzen dem Ganzen echt die Krone auf! Die klassische Star-Wars-Trilogie als Comic Strip mit Lego-Figuren und Lego-Raumschiffen? Hey, irgendwie hat das schon



Lord Helmchen duelliert sich mit Skywalker: Vater-Sohn-Konflikte sind eben doch unsterblich ...

was – und origineller als »Sailor Moon« ist es allemal. Ein Problem allerdings scheint uns völlig ungelöst: Was könnte wohl in einer Plastikwelt die Rolle der Macht übernehmen? Womöglich Erdöl? Grübel ...

Frag Jesus!

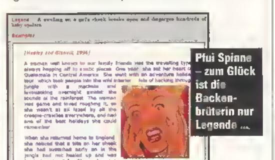
Ohne jetzt irgendjemandem auf die Füße treten zu wollen, aber **www.askjesus.org** ist einfach zu komisch – und wie wir seit der klassischen Auseinandersetzung zwischen dem ehrwürdigen Bruder Jorge und William von Baskerville wissen, darf zwischendurch auch mal gelacht werden. Sie gehen also auf die erwähnte Website und tippen dort die Adresse irgendeines hübschen, im Internet verfügbaren Textes ein (in Englisch sollte er allerdings sein). Flugs nimmt sich Jesus des Pamphletes an und formuliert es in Ihrem Browser so um, wie er es wohl geschrieben hätte; eventuelle Bilder werden bei der Gelegenheit auch gleich ausgetauscht. Wir machten die Probe aufs Exempel mit dem »Gabriel Knight 3«-Review unserer Partnersite Daily Radar: »Grab thine fingerprinting kit, thine bestest detective crown of thorns and a big fat wooden steke. It's Knight time again ...« Klingt doch fast authentisch, oder?



Jesus als Spieletester: Was mag er wohl von Gabriel Knight 3 halten?

Urban Legends

»Urban Legends« (frei übersetzt etwa »Legenden der Zivilisation«) nennt man jene häufig gruseligen Storys dubioser Herkunft, die von einem zum anderen weitergegeben werden, und bei denen nicht selten ein entfernter Verwandter oder Bekannter des jeweiligen Erzählers als Opfer herhalten muss. Wie

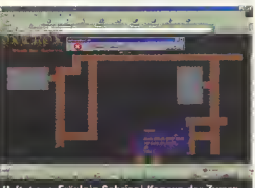


Pfui Spinne – zum Glück ist die Backenbrüterin nur Legende ...

oft zum Beispiel haben wir nicht schon die Geschichte von der Frau gehört, deren Entzündung an der Backe sich als Nest voller Babyspinnen entpuppte? Alles Unfug: Unter **www.snopes2.com** wurden diese und viele andere Erzählungen gesammelt, schön nach Themen geordnet und zudem auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüft. Meistens, wie im Falle der Spinnenlady, handelt es sich um reinen Mumpitz. Auch die Alligatoren in der New Yorker Kanalisation sind nicht mehr als eben bloß Legende. Dass hingegen ein Dersteller des aus der Zigarettenwerbung bekannten Marlboro-Mannes an Lungenkrebs verstarb, ist korrekt. Tatsächlich waren es sogar zwei Marlboro-Männer, die von diesem tragischen Ende ereilt wurden!

Der Raub der Sabrinarin

Prinzessin Sabrina ist kürzlich geraubt und in einen finsteren Dungeon verschleppt worden. Doch gut, dass es **www.oxtrox.de** gibt, denn dort dürfen Sie in die Rolle eines tapferen Retters schlüpfen (etliche fantasytypische Charektere stehen zur Wahl), um die Holde zu befreien. Das Rettungsunternehmen setzt einen mit Flash 5 ausgerüsteten Browser sowie eine etwas nervige Registrierung von Nickname und Passwort voraus – gezeigt wird's in primitiver, aber netter Grafik aus der Vogelperspektive. Ruft da jemand »Hack«? Er ruft zu Recht, denn tatsächlich handelt es sich



Haltet aus, Fräulein Sabrina! Kapaun der Zwerg wird euch alsbald zu Hilfe eilen!

im Prinzip um eine Weiterentwicklung des klassischen Mailbox-Spiels. Allerdings ist es mit einer komfortablen Maus-Tastatursteuerung ausgestattet und bietet jede Menge Optionen und Objekte; der Spielstand wird sogar unter dem registrierten Namen gespeichert. Leider waren keine Informationen darüber verfügbar, was geschieht, wenn es wirklich jemand schafft, die Dame zu befreien. Gibt's eine Märchenhochzeit? Einen Urlaub im Big-Brother-Container? Lebenslängliche Apanagen? Oder wird man gar ins Verließ geworfen, weil die Entführung nur vorgetäuscht war? So viele Fragen! Hm ...

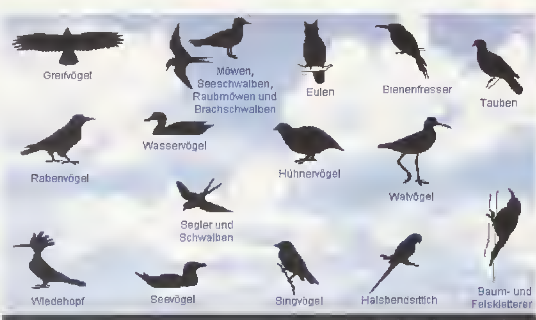
Orakel

Sicher kennen Sie das magische 8-Ball-Orakel, als schnöde Billardkugel getarnt. Wenn Ihres kaputt ist oder Sie noch keins ergattert haben: Unter **8ball.federated.com** gibt's eine prima Notlösung. Sie tippen Ihre Frage ein, die Kugel wird geworfen, und schon weiß in diesem Fall unser Joe, dass die Sache mit dem reichen Frührentnertum derzeit noch nicht entschieden werden kann (»Cannot predict now«). Seufz! Kann nicht mal irgendwann einfach etwas problemlos klappen??? **(jn)**

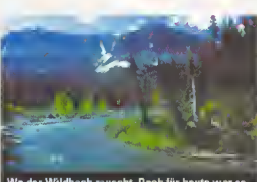
javascript test page
The Public 8 Ball Answers
Wird Joe mal ein reicher Frührentner?

Little Joe wird vorläufig doch noch weiterschuften müssen ...

BIZARRE ANWENDUNG
FREI WIE EIN VOGEL



Und es geschah, dass die Vögel Europas zusammenkamen, um über die Wechselkursschwankungen des Euros und jagdfreie Nistzonen für Kleinvögel zu diskutieren ...


Wo der Wildbach rauscht. Doch für heute war es vorbei mit dem Waldesfrieden, betrat doch soeben der Gelbschnabeltaucher das Rednerpult.

Offene Grenzen, freie Singplätze für jedervogel, keine diskriminierenden Namen mehr: auch Vögel haben Rechte.

Es lag eine merkwürdige Stimmung über dem Wald; die Bäume standen geduckter als sonst, der Morgennebel wollte sich einfach nicht auflösen.

Aber der Herr Oberförster wusste schon, was los war. »Da san's wieder, die Europavögel im Gehölz. Jo mei! Heut werdn's unter endr'm die Freizügigkeit und das Recht auf freie Schnabelfarbwahl durchdiskutieren. Dös geht wieda bis spät in die Nacht.« Ja, je. Der Herr Oberförster kannte seine Pappenheimer.

Denn inmitten des Waldes ...

Genau auf der Lichtung im Zentrum hatten sich die Vögel Europas versammelt. Nicht alle natürlich, die hätten gar nicht auf die Lichtung gepasst. Jede der 447 Vogelarten hatte einen Vertreter geschickt. Gerade hielt der Unglückshäher eine Rede, die vor allem von den Schnepfen mit Begeisterung aufgenommen wurde: »Es ist an der Zeit, die EU-Richtlinie 3/21 »Keine Verunglimpfung einzelner Individuen mit Hilfe von herabwürdigenden Namen« endlich auch auf Vögel zu übertragen. Wie lange wollen wir uns diesen Missstand noch bieten lassen?!« Und mit betont indigniertem Federkleid ließ der Unglückshäher seinen Blick über die versammelte Vogelschar gleiten. Gewaltiges Flügelrauschen, wohin er auch blickte. Es war eindeutig: Die Vögel waren in Kampfstimmung.

Nur der weise Uhu wirkte traurig.

Vogelgruppe:	Eulen
DEUTSCH:	Uhu
ENGLISCH:	Eagle Owl
FRANZÖSISCH:	Hibou grand-duc
SPANISCH:	Buho real
HOLLÄNDISCH:	Oehoe

Wer als moderner, gebildeter Vogel Karriere machen will, ist zumindest fünfsprachig.

Nun hatte der Gelbschnabeltaucher, der sich schon 1963 dank seiner Zusammenarbeit mit Alfred Hitchcock einen Namen gemacht hatte, seinen Auftritt. Demonstrativ hatte er seinen Schnabel umgefärbt. »Seht her, ich trage rot, und es steht mir gut.« Wildes Geschnatter und Gekreische! Aber der Herr Oberförster, der das Geschehen aus einiger Entfernung beobachtete, war skeptisch. »Der Gelbschnabeltaucher, dös is a Klugschwätzer, der nie oin Ende find. Des wird für hoit nix märh werdn mit der Tagesordnung.« Der gute Mann hatte zum zweiten Mal recht. Nur von gelegentlichen Würmerpausen unterbrochen sprach der Rotschnabeltaucher 15 Stunden lang, bevor er im Delirium vom Podest fiel. Und wieder einmal hatte es sich gezeigt, dass Vögel zwar gute Wurmfänger, aber schlechte Redner sind.

Bürokratenvögel

An dieser Stelle sei ein kritischer Ausblick des Autors gestattet. Sind die europäischen Richtlinien überhaupt auf Vögel übertragbar? Soll der Unglückshäher tatsächlich in »strahlender, perfekter Häher des Glücks« umbenannt werden, wie er es beantragt hat? Sind Gimpel doch nicht dämlich? Es dürfte außerdem schwierig werden, die angestrebte Vermischung der einzelnen Vogelrassen bei der Arbeitsplatzwahl ohne Vorfälle zu verwirklichen. Schon gibt es Berichte von Übergriffen einzelner Wanderfalken auf Sperlinge, als sich beide zum gemeinsamen Fischfang verabredet hatten.

Es wird sicher noch ein langer Marsch durch die europäischen Instanzen. Doch die EU ist zuversichtlich. »Unsere Sonder-Ausschüsse werden die zusätzliche Arbeit verkraften. Zur Not werden wir die Zahl der Beamten einfach verdoppeln«, äußerte sich letzte Woche EU-Sekretär Mannbange. Doch die Probleme und die anfallenden Kosten sollten nicht unterschätzt werden. **(uh)**

Die Vögel Europas

- **Hersteller:** Springer
- **Internet:** www.springer.de
- **Preis:** ca. 50 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM
- **Praktischer Nutzen:** Beschreibt Vogelarten, ihr Verhalten und ihre Stimme.
- **Originalitätsfaktor:** Für Ornithologen sicher originell.
- **Mögliche Folgeschäden:** Wegen seiner staubtrockenen Aufmachung für Nicht-Ornithologen sehr unoriginell.
- **Das PC-Player-Fazit:** Schon wieder so eine komische Geschichte ...

MINI-ABO

TESTET PSM2 IM MINI-ABONNEMENT!

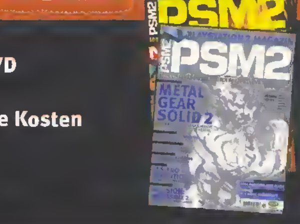


3 Ausgaben für nur 12 Mark.

PSM2 – Alles über PS2 • PS1 • DVD
Das 100% unabhängige Magazin

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

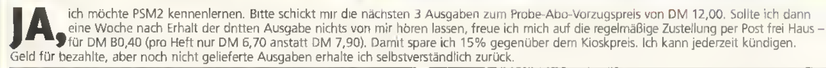
PSM2 DEINE ABO-VORTEILE



- **PSM2** informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2** kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2** und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis



BESTELL-COUPON



JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.



Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPP14

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

future
Media with passion

STEFFIS MAILBOX



Müssen wir Redakteurs-Gesichter in unterschiedlichen Stadien psychischer Verwirrung ertragen? Was sind Mangas wirklich und muss Udo sich vor schottischen sowie irischen Nationalisten vorsehen? Fragen über Fragen, die Antworten finden Sie wie immer hier ...

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

MEINUNGSKÄSTEN

Beim Durchlesen der Ausgaben der letzten beiden Jahre fiel mein Blick auf einen Test von Heinrich Lenhardt. Dabei erinnerte ich mich an die seligen Tage, als er noch für »Happy Computer« Testberichte schrieb.

Bei deren Meinungskästen fand sich nicht nur ein einfaches Bild des testenden Redakteurs, sondern vielmehr eine Darstellung des ungefähren Gesichtsausdruckes, welchen er beim Testen des Spieles machte. Zum Beispiel sah man Heinrich bei besonders schlechten Spielen in einen Joystick beißen.



So sehen wir unsere Jungs doch am aller-, allerliebsten oder?

Ich meine, wenn Ihr Eure Meinungskästen ebenfalls mit solchen Fotos versehen würdet, dann würden diese noch besser werden. Oder wäre dies bei zehn Testern zu viel Aufwand? **(Ulrich Welcker)**

Zu viel Aufwand wäre das für unseren Fotografen sicherlich nicht – allerdings, ich muss die Visagen in ihren unterschiedlichen Schattierungen Tag für Tag ertragen ... Du als Leser sollst davon verschont bleiben!

NACHSPIEL MIT NACHSPIEL

Die Rubrik »Nachspiel« in Eurem Heft ist einer der besten, da sie in keinem anderen Magazin zu finden ist. Ich äußere mich nämlich sehr gerne zu Computerspielen, doch leider weiß ich nie, über welches Spiel Ihr das nächste Mal schreibt. Deswegen bitte ich Euch, dass Ihr in Zukunft unter den Artikel angebt, über welches Spiel Ihr im nächsten Monat schreiben wollt.

Die Rubrik könnte übrigens auch um eine Seite ausgedehnt werden, so dass zwei Spiele Platz haben. **(Johannes Görler)**



Des Öfteren stellen wir zwei Spiele im Rückblick unter der Rubrik »Nachspiel« vor

Da wir möglichst aktuell sein wollen und daher die Reaktionen bis zum allerletzten Moment abwarten, beschließen wir den Nachspiel-Titel erst relativ spät. Udo macht dazu jedes Mal auf unserer Webseite www.pcplayer.de eine Umfrage, an der Ihr Euch gerne beteiligen könnt. Und, lieber Johannes – oft haben wir zwei Programme im Nachspiel, wie zum Beispiel in der letzten Ausgabe mit »Vampire« und »Icewind Dale«!

EDITORIAL 2/2001

Es ist immer gut, wenn Gesetze ersatzlos gestrichen werden. Der unverblümte Aufruf zum Feilschen kann nur bedeuten, dass Ihr noch nicht auf der Seite des Verkäufers gestanden habt!?

Entscheidender ist aber, dass Ihr mit der PC Player von der Buchpreisbindung profitiert, und somit freut Ihr Euch über etwas, was nur die anderen trifft. Denkt mal darüber nach ... **(Thomas Lemmert)**

In den USA funktioniert das Prinzip des Handelns und der Rabatte auch, ohne dass die Magazin-Preise davon betroffen wären. Handeln macht doch nur bei größeren Beträgen Sinn – wer diskutiert um den Preis von zwei Tüten Milch?

Zum Zweiten: Alle Änderungen im Gesetz haben ein dynamisches Gleichgewicht zur Folge, das sich nach kurzer Zeit einpendelt – und Du willst Dich doch nicht als schlechten Verkäufer bezeichnen?

MERCHANDISING

Ich habe mich gefragt, ob es von Euch Fan-Artikel gibt, T-Shirts oder Käppis mit dem PC-Player-Logo oder so. **(Felix Lenghans)**

Hallo modebewusster Felix, so gerne ich eine eigene PC-Player-Kollektion herausbringen möchte: Wir konnten leider noch keine Ladenkette wie GAP dazu überreden, PC-Player-Klamotten ins Sortiment aufzunehmen. Die paar T-Shirts, die es gibt, sind Einzelanfertigungen für Messen oder Videos. Aber schreib' doch fleißig an unseren Vertrieb und raff' noch ein paar Freunde auf – bei genügend großer Nachfrage stellen die so was sicherlich her!



Diese schmucken T-Shirts sind leider heiß begehrte Einzelstücke und käuflich nicht zu erwerben.

DEUTSCH AS DEUTSCH CAN?

Mich persönlich ärgert es, wenn manche Leute unbedingt auf deutsches Vokabular pochen, aber hin und wieder scheint es doch ganz angebracht zu sein.

Ich weiß zwar, was hier gemeint ist, aber es soll ja doch Leute geben, die damit nichts anfangen können.

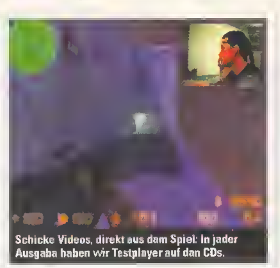
In Eurem Bericht zu »Blair Witch 3« steht etwa: »Diese Geschichte überzeugt vor allem deshalb, weil sie stringent erzählt ist und →

→ auch in scheinbaren Nebensächlichkeiten durchdacht wirkt.« **(Mario Mann)**

Also, der Satz ist doch nicht sooo schwer. Wenn man mal ein Wort nicht weiß – wozu gibt es Wörterbücher? Im Ernst: Wir versuchen natürlich, möglichst gut lesbar zu schreiben. Aber mal ein Fremdwort möge uns erlaubt sein – sonst haben wir bald Dinge wie »Spielverbesserungsprogramme« (und was ist überhaupt ein Programm?).

VIDEOS 1

Nach den gut fünf Jahren, in denen ich die PC Player lese, schreibe ich mal etwas, was mir wirklich an meinem Spielerherzen liegt: Mehr Videos wie das zu »Counter-Strike«! Zeigt die Spiele aus der Spielerperspektive und wie sie im Multiplayer aussehen! Bitte, bitte, bitte mehr davon! Lasst lieber ein paar Demos weg und packt mehr von den Videos auf die CDs! Oder lasst die Patches weg, die kann man sich relativ schnell auch aus dem Internet saugen. Ansonsten: Macht weiter so! **(Tobias Wagner)**



Schicke Videos, direkt aus dem Spiel: In jeder Ausgabe haben wir Testplayer auf den CDs.

Natürlich nehmen wir immer so viele Videos wie möglich auf die CD. Aber da noch eine Menge Leute gar keine Internetanbindung haben oder von ihrem Netzzugang keine großartigen Sachen herunterladen können, nehmen wir euch Patches und Demos mit auf die CDs. Wir versuchen, eine gute Balance zwischen Videos, Demos, Patches und Vollversionen zu halten. Was meint Ihr? Wollt Ihr mehr Videos, Demos oder Patches? Schreibt mir!

IRLAND? SCHOTTLAND?

Ts, ts, da haben sich doch Kuschelbärchen und besonders Udo einen bösen Schnitzer geleistet! Zum Glück liegt Robert Roy McGregor seit über 200 Jahren in Schottland begraben, denn so musste er nicht lesen, was im »Giants«-Artikel stand: »... Musik, die in jedem Irland-Drama á la Rob Roy ... «. **(Robert Baraczky)**

He-he, er hat ja geschrieben »á la«! Gut, Spitzfindigkeiten beiseite – wir haben Udo schon an die schottische Nationalistenfront und die IRA verraten. Sein letzter bekannter Aufenthaltsort war Marseille, wo er sich an ehemalige Aktivisten der Action Directe gewendet hat – er soll sich in Richtung Tunesien abgesetzt haben ...

VIDEOS 2

Ich vermisse auf Euren CDs Tools und Programme wie »Winamp« oder die »Detonator«-Treiber. Könntet Ihr nicht einfach die Videos, bis auf die »Multimedia Leserbriefe« und die »Outtakes« weglassen? Videos sind zwar ganz nett, aber trotzdem irgendwie nicht das, was die Berichte in der Zeitschrift über die Spiele vermitteln. **(Henning Radke)**

Tja, allen kann man es leider nicht recht machen. Videos geben einen recht schnellen Überblick über ein Spiel, eine Demo kann man wiederum selbst spielen und neue Treiber für die Grafikkarte wären auch recht. Wie gesagt, wir versuchen einen guten Mix aus allem in jeder Ausgabe zu bieten.

JAPANO-COMICS

Ein kleiner Kommentar von mir zu Eurem Testbericht zum Spiel »Oni«, insbesondere die Definition »Was ist ein Manga?«. Klar, das ist eine Kunstform die nicht jeden anspricht, aber dennoch sollte man lieber die Finger von etwas lassen, wovon man keine Ahnung hat.

Mangas sind weder schlecht gezeichnet, noch ist die Welt kaputt oder zerstört oder sonst was. Klar, solche Endzeitstorys gibt es auch, aber schlecht gezeichnet? Ich weiß ja nicht, auf was Udo da abzielt, aber was hier zu Lande auf dem Markt ist, kann sich wirklich sehen lassen. Ich empfehle da mal die Lektüre von »Neon Genesis Evangelion« oder »Gunsmith Cats«. Gut gezeichnet, gute Charaktere und interessante Storys. Klar, jedem seine Meinung, aber als Manga-Fan hat man so ziemlich das gleiche Problem wie als PC- oder Videospiele-Spieler. Bei ersterem wird man entweder als pervers oder kindisch eingestuft, als Konsolenspieler wird einem immer angedichtet, wie man doch vereinsamt und zum Amok-Läufen neigt. Dabei geben sich beide Hobbys doch die Hand. Bei mir zumindest. So viele Shooter ich auch spiele, einen Amok-Lauf habe ich noch nicht geplant, besonders aggressiv bin ich auch nicht geworden. Dennoch wird man verurteilt.

Na ja, das Thema ist eh schon breitgetreten, ich wollte eigentlich nur auf die falsche Definition des Begriffs Manga eingehen. Ansonsten macht so weiter wie bisher, seit der ersten Ausgabe habt Ihr Euch echt gebessert! **(Jennifer Wormuth)**

Viele Mangas haben ein Endzeit-Szenario oder ein Science-Fiction-Ambiente, oft auch eine düstere Grundstimmung. Ob Udo vielleicht etwas zu sehr pauschalisiert, mag dahingestellt sein: Auf Grund der Massenproduktion sind die Zeichnungen recht grob, insbesondere die Gesichter ähneln sich stark – das macht Mangas ja auch aus. Andere Comics, etwa von Paolo Serpieri, sind aber deutlich besser gezeichnet, fast schon gemalt.

Hinsichtlich der Vorurteile hast Du natürlich recht, wenn auch die Verteufelung der Comics und Cartoons etwas aus der Mode gekommen ist – gerade wegen der Computerspiele.

Und ich hoffe auch, dass wir uns seit der ersten Ausgabe Ende 1992 gebessert haben – größerer Heftumfang, Cover-CD, Specials ...



Schlecht gezeichnet oder japanische Kunst? Bei Mangas scheiden sich die Geister.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion
Sie am praktischsten per
E-Mail loswerden. Unsere
Inter ist

@pcplayer.de

Nat

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis
nicht jede einzelne Zusch
worten können. Beim ck von
fen behält sich die Redaktion

VORSCHAU

PC PLAYER 5/2001 ERSCHEINT AM 4. APRIL*

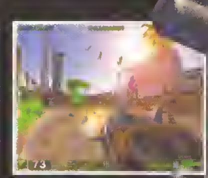
*Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

KEINE SPIELETESTS MEHR?

APRIL, APRIL!

Wer hätte das gedacht: Das vorliegende Heft bescherte große Enthüllungen und kleine Skandale. Ob die nächste Ausgabe da mithalten kann? Soll sie gar nicht - wir wollen lieber nur gute Spiele ohne geheime Schwächen. So wie Fallout Tactics - Die stählerne Bruderschaft zum Beispiel. Wenn diese Mischung aus Strategie, Rollenspiel und dicken Kanonen (man beachte den Herrn mit Glatze und ohne Blümchen) wider Erwarten kein schönes Spiel wird, will Udo einen entrüsteten Protestbrief an Interplay schreiben.

Freunde anspruchsvoller Action-Strategie freuen sich auf Operation Flashpoint. Cocktail-Trinker *hicks* hingegen bevorzugen die Bar-Simulation On the Rocks, Serious Sam bietet reinen, unverfälschten Ballerspaß und Dragon Riders zumindest eins: verdammt große Drachen. Des Weiteren schon so gut wie im nächsten Heft: Three Kingdoms, Original War: Der letzte Weltkrieg sowie Metropolis (nicht von Fritz Lang programmiert).





MEISTERLICH

RALLY MASTERS

Der Vertrag war zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht ganz unter Dach und Fach. Aber es müsste mit dem zerborstenen Kotflügel zugehen, wenn wir Ihnen auf unserer nächsten Cover-CD keine Vollversion anbieten: Diesmal werden wieder die Rennfahrer angesprochen: Rally Masters liefert dramatische Duelle gegen 30 echte, lizenzierte Fahrerlegenden. Vollgas? Geht nicht; dank seiner anspruchsvollen Fahrphysik kommen nur gute Fahrer mit einem empfindsamen Gasfuß ans Ziel.

19 ZOLL, KEINEN WENIGER

DIE NEUE GENERATION

Ein Jahr ist seit unserem letzten Monitor-Vergleich vergangen, und somit höchste Zeit, die neuen Modelle der führenden Hersteller genau unter die Lupe zu nehmen. Unser Kraftmaier Jochen freut sich schon auf wuchtiges Monitorstemmen, energische Mess-Ergebnisse und abschließendes, wohltuendes Wiedereinpacken. Tust Du doch, Jochen, oder?



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

ABTEILUNG WEIHNACHTEN

Es ist zwar schon etwas her, aber für ein paar schöne Weihnachtskarten sollte immer Zeit sein. Da hätten wir zum einen diesen rabiaten Herrn, der schon seit vielen Jahren dafür sorgt, dass es auf den »Evil Islands« (des Programmierteams Nival) nicht mehr weihnachtet. Und zum anderen eine Karte, die offenbar schon 1922 an unsere Redaktion geschickt wurde. Sie zeigt die lieben Kleinen Claudia, Marion, Markus und Sven, die vom Weihnachtsmann Klaus beschert werden, der damals noch einen besonders vollen Bart besaß. Leider wurde vergessen zu erwähnen, für welche Firma sie gearbeitet haben, und den Umschlag haben wir in unserem Unverstand weggeworfen. Wer erkennt die Kinder wieder? Historische Zusammenhänge erklärende Zuschriften bitte an die Redaktion, zu Händen Udo Hoffmann.



Oben: Welche Firme war das nur? Bitte melden.
Links: Sag mir, wo die Mützen sind, wo sind sie geblieben?

ABT. WEIHNACHTEN, 2. TEIL

Die Geschwister **Sara** und **Thomas Elholm** aus Kirchheim/Teck rührten unser Herz. Damit beide und auch ihre Eltern **Manuela** und **Rolf** an unserem Weihnachts-Gewinnspiel mitmachen konnten, kopierten sie die Teilnahmekarte drei Mal, klebten sie auf farbige Pappen und schmückten jede aufwändiger und hübscher, als wir unsere Wohnungen zur Weihnachtszeit herrichten. Leider hatten alle Karten zu viele Fehler. Aber so viel Mühe soll belohnt werden. Aus unseren Redaktionsbeständen erhält die Familie ein »Technomage«. Sollte inzwischen schon bei Euch eingetroffen sein, Ihr Süßen.

Aber nicht, dass uns jetzt alle verzierte Karten schicken, auf denen sie um Spiele betteln.

FINALE-QUIZ

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionangawinne, abar dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen: Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Beim Rennspiel »F 1 Racing Championship« (Test ab Seite 128) verhinderte die mangelhalte Computer-Intelligenz eine höhere Wertung. Wie konnte es zu diesem Manko kommen?

a) Die Programmierer haben für die Berechnung der Künstlichen Intelligenz Politikerhirne als Vorbild genommen.
b) Donkey Kong, der Mann, der dafür sorgt, dass die Patch-Industrie immer genug zu tun hat – siehe auch die Rubrik »Unter uns« auf Seite 31 – hat es in diesem Fall zu gut gemeint.
c) Alles Absicht: Ubi Soft wollte ein Rennspiel entwickeln, in dem 22 Schumachers unterwegs sind. Ist doch voll und ganz gelungen!

ABTEILUNG GEHEIMNISVOLL

Im Folgenden lesen Sie den merkwürdigsten Brief, der uns seit langer Zeit erreichte. Im Grunde ist auch er sehr ergreifend, und wir würden auch **Soran ali Hassan** ein »Technomage« schicken, wenn wir nur iranische Versionen in unserem Archiv hätten.

Was wollte uns Soran sagen? Wir werden es vermutlich nie erfahren ...

»Heer Liber,
Ich bin begehrand in dem Modell Ich habe die Liehababerei für den Katalogen alle die Art des Autoes sammeln Es. Ist sehr schön daß sie können Für dich den Katalogen schicken denn diese katalogen helfen mir. Ich höffe daß meine Forderung auf Grund für Sie den verlust der Ruhe ist,
Mit freundlichen Grüßen,
Dein Frenud
Mr. Soran ali Hassan«

ABT. WERBEGESCHENK

Handpuppen, Monitorverzierung, Siedlerfiguren, Methörner; es gibt fast nichts, was es nicht an Werbegeschenken zur Weihnachtszeit gibt. Nur unsere Wunschgeschenke sind leider nie dabei. Hier eine Liste für nächstes Weihnachten. Wäre echt nett.
Für Manfred: Eine Stange Zigaretten, Marke Lungenfreund.
Für Martin: Ein Fass Weißwürste, Marke Doppelspeck.
Für Thomas: Einen vollautomatischen Artikelschreib-Assistenten.
Für Joe: Einen Lachsack, inklusive Grübel-Modus.
Für Udo: Einen Nasen-Schalldämpfer, problemlos ganztägig tragbar.
Für Jochen: Einen Ratgeber: »So fädel ich Frauen von zwei Seiten gleichzeitig auf.«
Für Stefan: Eine Hausapotheke, die niemals leer wird.
Für Damian: Ein große Tube Haarpomade.
Für Luc: Eine Zopfflecht-Zofe **(uh)**




TROPICO
Der Diktator-Simulator
PopTop Software
GODGAMES
Jetzt überall im Handel
PC CD ROM
www.take2.de